N. 16 - NOVEMBRE 1989
Sped. in abb. post. Gr. III/70

by Elettronica 2000

SUL DISCO...

PLANS: IL SUPER C.A.D.
QED: UN MULTI TEXT EDITOR
NIB: POTENTISSIMO COPIATORE
FIXDISK: RIPARA I DISCHETTI!
RIPOFF: POINTER COLLECTION
BALLY II: ARCADE GAME
UTILITIES: NUOVI COMANDI CLI
QMOUSE: UNA MARCIA IN PIÙ
HACKS: NUOVI SPETTACOLARI DEMO

Word Processor
C1-TEXT IL WP TUTTO ITALIANO

Caligari
UN MODO NUOVO DI FARE 3D

Mega game
MILLENNIUM

TIPS & TRICKS

IL MEGLIO DEL PUBBLICO DOMINIO

AVVENTURE

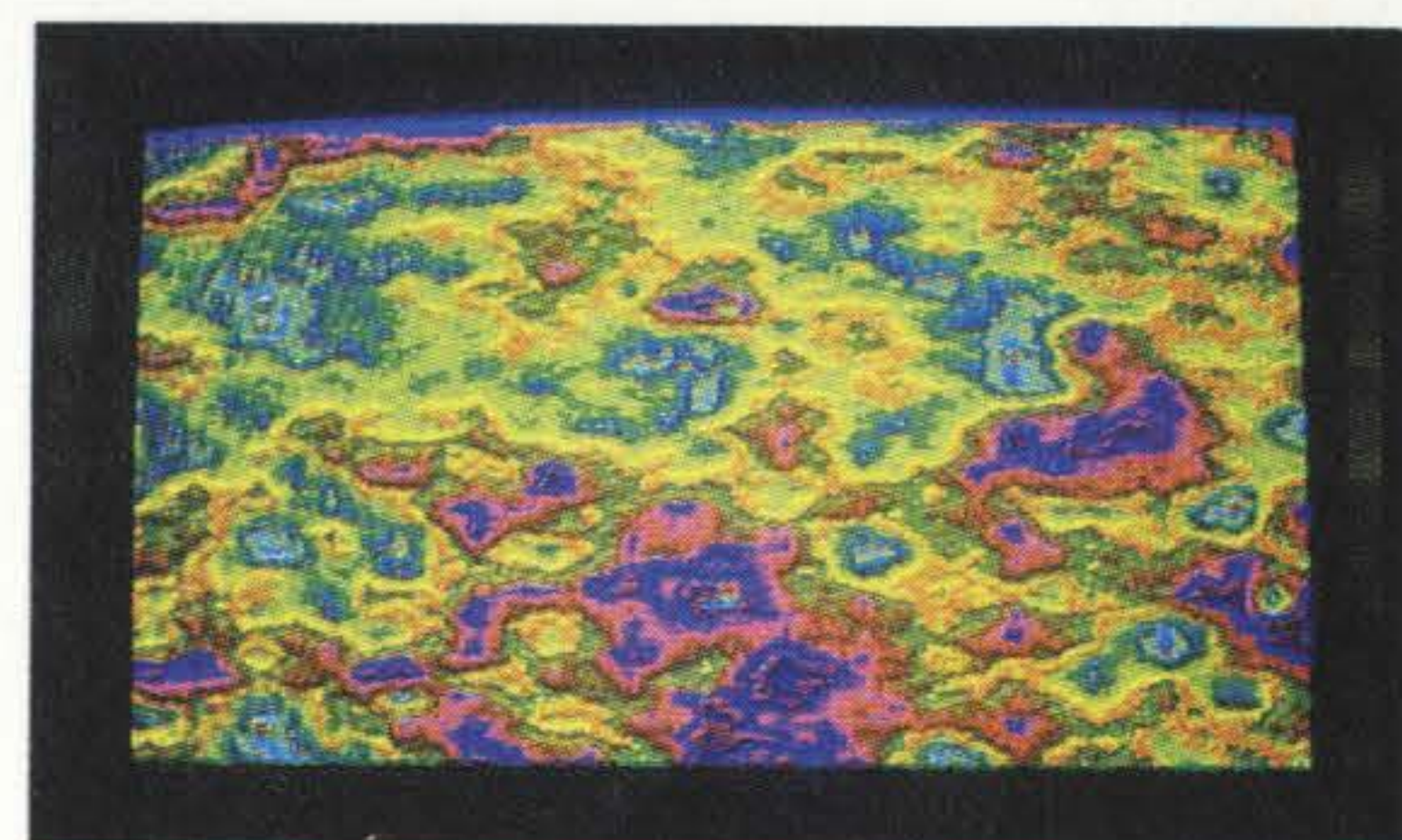
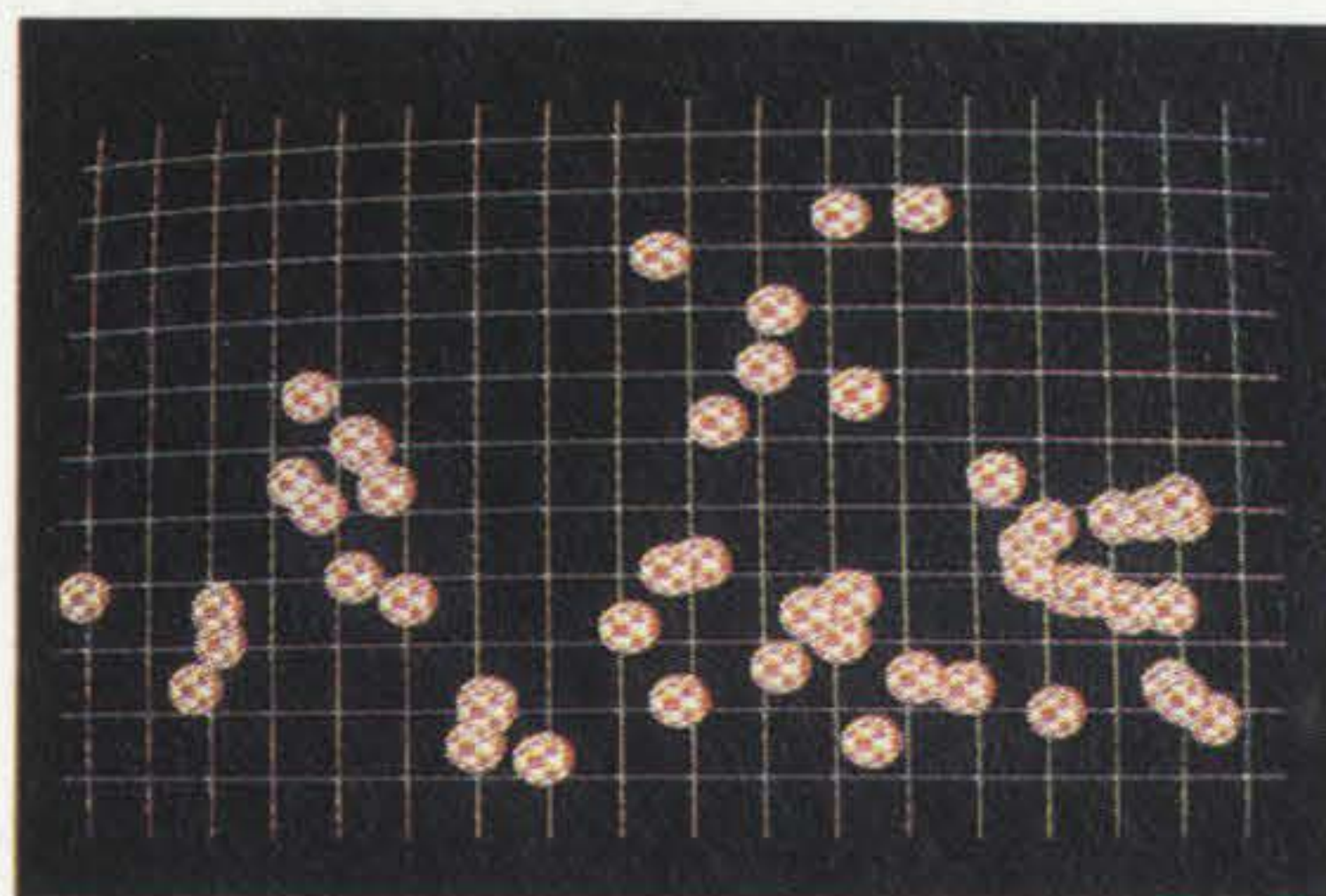
LE RECENSIONI DEI GIOCHI PIÙ NUOVI

Applicativi
THE WORKS! PLATINUM EDITION

SUL DISCHETTO...

Scrivere, disegnare, programmare, progettare e giocare: con questo dischetto autunnale AmigaByte mette a disposizione un assortimento di

programmi per ogni esigenza.
PLANS è un Cad bidimensionale dal look e dalle prestazioni veramente straordinarie: uno strumento ideale per chi volesse tentare di avvicinarsi al mondo del Computer Aided Design ma non avesse il denaro o la voglia di acquistare programmi commerciali come «Aegis Draw 2000». Con PLANS la progettazione e l'output su plotter di disegni tecnici diventano alla portata di tutti.
Abbiamo parlato spesso di text editor, definendoli uno strumento indispensabile per il programmatore serio o per chi, più semplicemente, voglia scrivere con il suo computer. Questi tool infatti consentono la stesura di testi, listati e sorgenti in formato Ascii puro, pronti per essere stampati, inclusi in un programma come documentazione, o dati in pasto ad un compilatore. QED, l'editor pubblicato in questo numero, rappresenta quanto di meglio sia mai stato creato in ambito Public Domain in questa categoria di programmi.
A volte gli errori di lettura o scrittura dei dischetti sembrano una persecuzione, tanto più crudele quanto più importanti sono i dati rovinati o cancellati. FIXDISK tenta di portare sollievo a coloro che hanno la sfortuna di incappare spesso in queste disavventure, consentendo di riparare tracce danneggiate sui dischetti e di recuperare i programmi perduti. Con NIB si può invece scongiurare questo pericolo operando preventivamente: potrete effettuare copie dei dischi più importanti, grazie

a questo copiatore a parametri in grado di sconfiggere protezioni anche molto sofisticate.
RIPOFF è un simpatico tool con il quale è possibile «rubare» alla

maggior parte dei programmi il puntatore del mouse per riutilizzarlo nei propri dischi; QMOUSE, in una manciata di byte, mette a disposizione la potenza di un «turbo» al vostro topo preferito; il cassetto delle UTILITIES contiene infine alcuni nuovi ed efficienti comandi CLI che qualsiasi programmatore degno di questo nome inserirà nella directory C del proprio disco di lavoro: INFORM, GREP e LS.
BALLY II e il cassetto, ormai consueto, degli HACKS, rappresentano il bonus per gli appassionati del divertimento a 16-bit: il primo è un ottimo gioco arcade proveniente dalla Germania, mentre il secondo contiene nuovi sorprendenti scherzetti da dare in pasto al vostro computer.

AMIGA BYTE

N. 16 - NOVEMBRE 1989

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

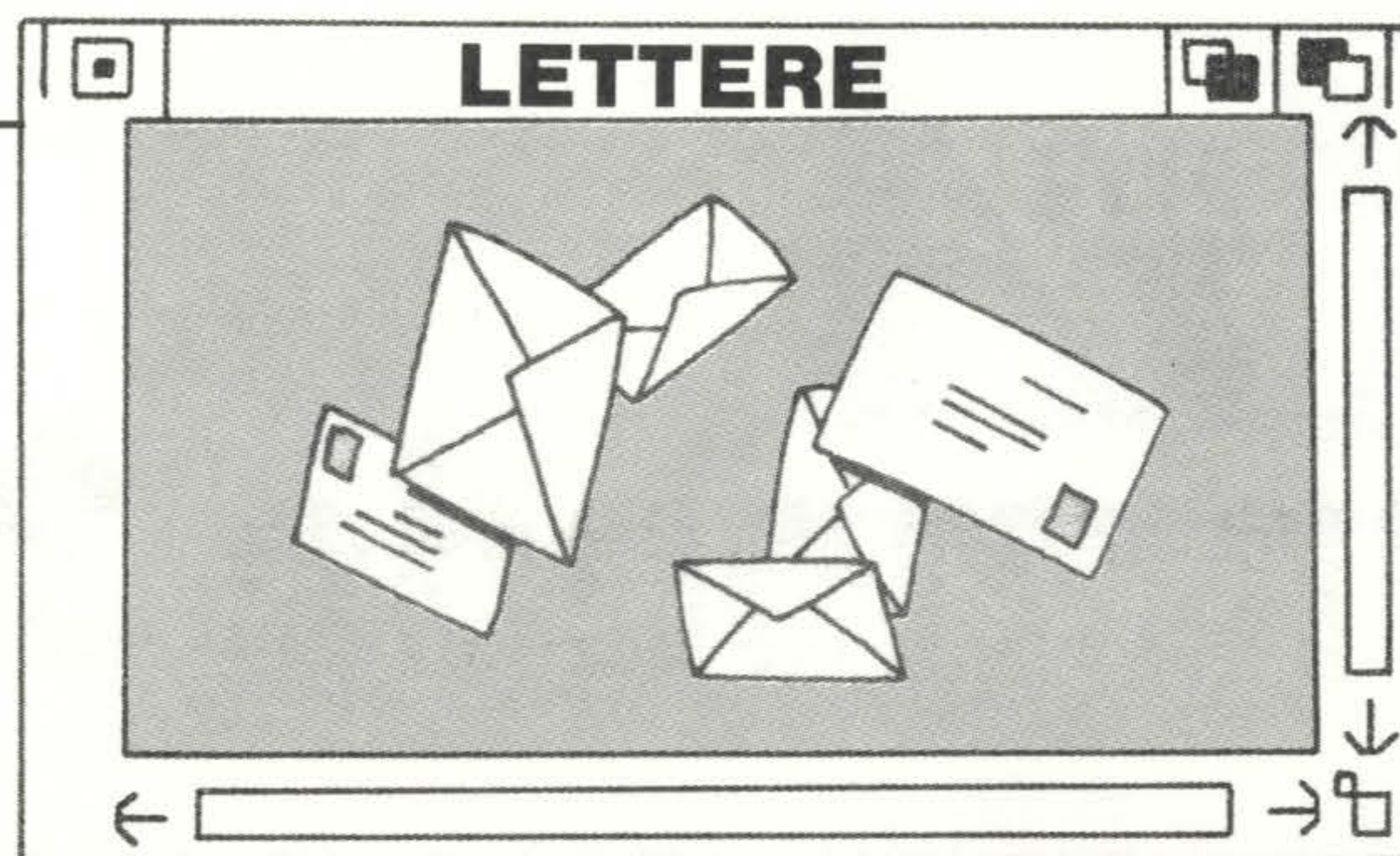
Fotografie
MARIUS LOOK .

Copertina
FRANCO TEMPESTA

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Hanno collaborato: Marco Brovelli, Enrico Donna, Francesco Oldani, Roberto Pellagatti, Emanuele Scribanti, Mario Taddei.

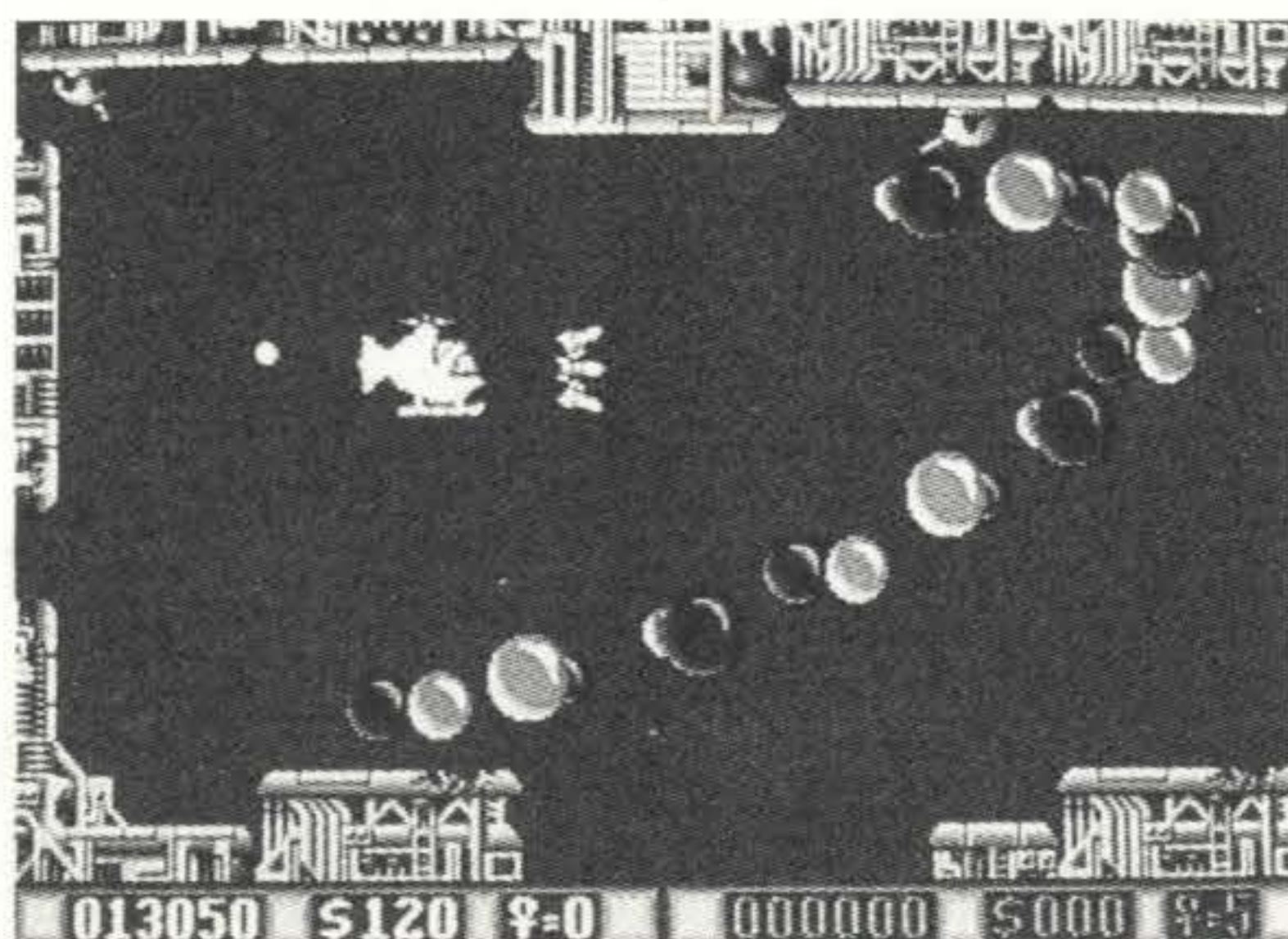
Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15
20122 Milano
tel. 02/797830

Amministrazione, Redazione, Pubblicità, Arcadia srl: C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione: Compostudio Est, selezioni colore e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Cernusco S/N (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Amiga Byte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

LA MEMORIA PER BLOOD MONEY

Abbiamo ricevuto alcune segnalazioni riguardanti presunti malfunzionamenti del programma-demo «Blood-Money» incluso nel dischetto allegato al numero 14 di AmigaByte. In effetti, coloro che tentassero di caricare «BloodMoney» su di un Amiga 500 non espanso, probabilmente vedrebbero apparire sui loro monitor il numero di errore 103, corrispondente all'errore AmigaDos «Insufficient free store» (memoria insufficiente). «Bloodmoney», causa la sua complessità, occupa molta memoria e solo chi ha a disposizione più di 512K di Ram può caricarlo senza problemi. Gli altri possono tentare di caricarlo mettendo in opera qualche accorgimento per risparmiare memoria, come ad esempio chiudere tutte le finestre superflue, caricarlo da CLI (senza aver caricato il WorkBench), disconnettere eventuali drive esterni e magari fare uso dell'utility «Add21K» (inclusa sul dischetto di AmigaByte n. 5), che consente un risparmio di oltre 20K di preziosa Ram.

Ci scusiamo con i lettori per l'inconveniente.

DA PC AD AMIGA E VICEVERSA

Possiedo un Amiga 2000 con scheda Janus ed un PC MSDOS portatile, equipaggiato con due drive da 3" e 1/2 , che tengo in ufficio. Spesso mi capita di dover lavorare a casa e di battere lettere ed altri documenti con WordStar: non sono però mai riuscito a salvare i miei file sul dischetto da 3 pollici invece che sul tradizionale floppy da 5 e 1/4. Mi trovo quindi nell'impossibilità di ricaricare i documenti con il PC che uso per lavoro, in quanto dotato di

dischetti di formato diverso.

Esiste una modifica hardware che renda possibile usare il drive interno di Amiga anche in modalità MS-DOS?

Silvio Colloca - Vibo Valentia

Non sono necessari interventi hardware per consentire la compatibilità tra i due formati: basta utilizzare un eccellente programma prodotto dalla Central Coast Software, chiamato «Dos2Dos».

Questa utility consente di formattare i dischetti da 3" e 1/2 anche in formato MSDOS e di trasferirvi file direttamente con un semplice comando «Copy».

Per risolvere il problema potrai quindi scrivere tranquillamente le tue lettere con WordStar, salvare su floppy disk da 5" e 1/4, trasferire i file sul dischetto Amiga usando i comandi Dos «Aread» e «Awrite» (inclusi nel dischetto MSDOS fornito con la scheda Janus) e quindi effettuare la conversione di formato da Amiga a MSDOS sul dischetto da 3" e 1/2 utilizzando il «Dos2Dos».

Naturalmente la cosa vale anche all'inverso: un dischetto formattato MSDOS con il PC portatile potrà essere tranquillamente introdotto nel drive interno di Amiga, ed i file in esso contenuti potranno essere poi copiati sul disco da 5" e 1/4 per essere ricaricati con WordStar.

Se hai qualche problema e vuoi una consulenza rapida telefona in redazione ogni mercoledì pomeriggio al numero 02/797830 dalle 15 alle 18: l'esperto è a tua completa disposizione.

IL FAST FILING SYSTEM

Dopo aver sentito tanto parlare del Fast Filing System, ho deciso di provare ad usarlo anche per i miei dischetti; non sono però stato in grado di ottenere risultati apprezzabili.

Dopo aver caricato il WorkBench 1.3 ed essere entrato in Cli, io digito il comando:

FORMAT DRIVE DF1: NAME Prova FFS

Il dischetto si formatta regolarmente, ma non appena cerco di scriverci sopra mi appare il messaggio «NOT A DOS DISK». Potete per favore indicarmi in che cosa sbaglio?

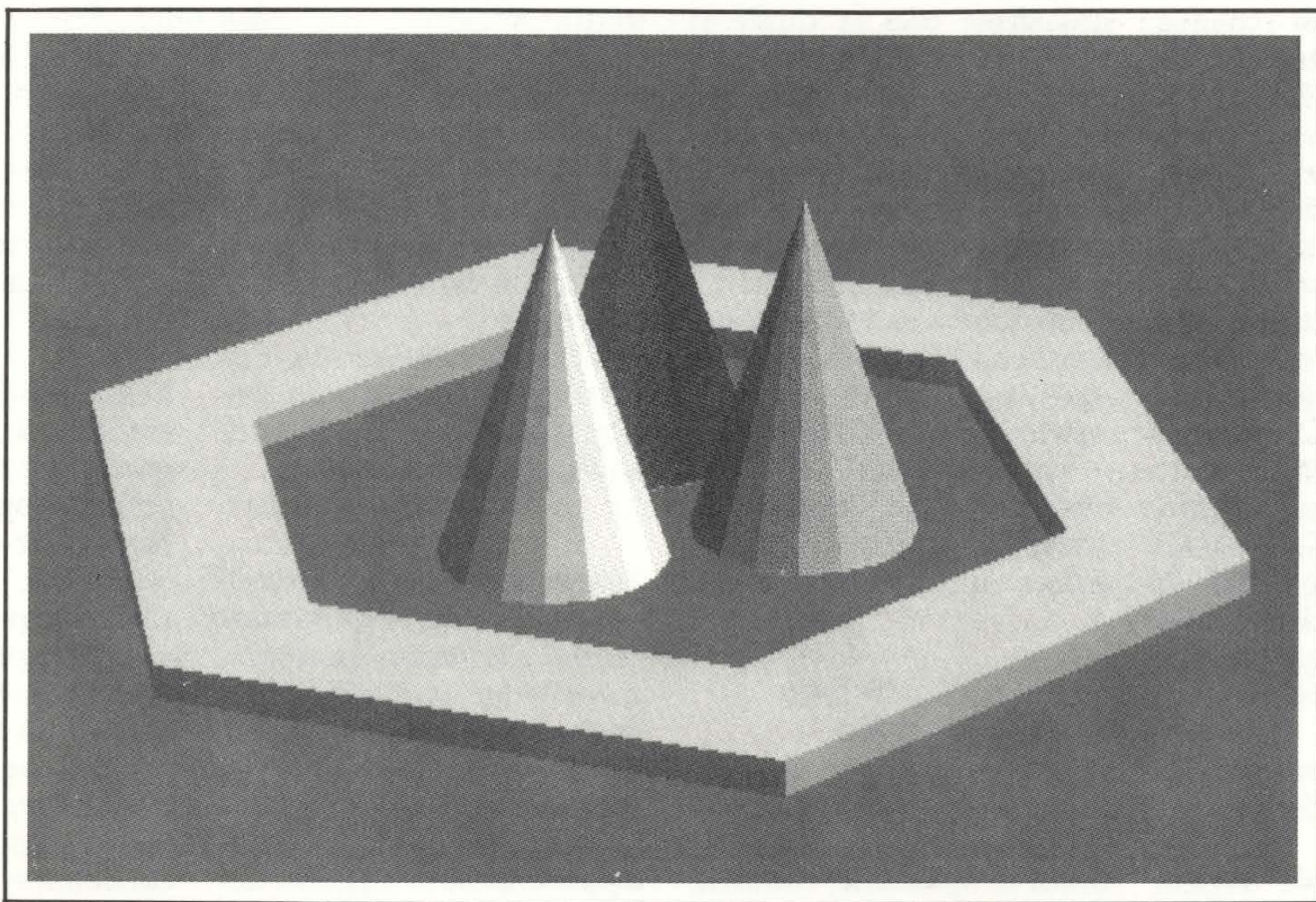
Sergio Filippetti - Pesaro

La procedura è corretta, ma evidentemente sei stato vittima di un malinteso. Il Fast Filing System infatti è stato progettato per migliorare le prestazioni delle unità di memoria di massa non rimuovibili o, in parole povere, degli hard disk. La formattazione di un floppy disk secondo questo particolare formato è possibile, ma i risultati sono analoghi a quelli da te ottenuti.

Esiste però un modo per utilizzare il FFS anche con i tradizionali dischetti da 3 pollici e 1/2: si chiama AUTO-DISKCHANGE, ed è un programma di pubblico dominio presentato nel fascicolo di AmigaByte di ottobre. Se la fretta e la curiosità dovessero avere il sopravvento, puoi richiederlo direttamente a noi.

Un mondo 3D tutto nuovo

Unico per la sua interfaccia grafica in tempo reale, capace di rendere tridimensionale una forma piana, semplice in modo sconcertante, ecco «Caligari», messaggero di una filosofia completamente nuova.

di ROBERTO PELLAGATTI

Caligari appartiene alla categoria di software dedicato alla creazione di immagini tridimensionali ed alla realizzazione di animazioni.

Diversamente dagli altri prodotti del genere, però, imposta il problema della creazione e dell'editing con una filosofia completamente nuova, tale da renderlo indiscutibilmente innovativo sotto molti punti di vista.

La Octree Software, casa produttrice del programma, annuncia con fierezza che «Caligari» è unico per la sua interfaccia grafica in tempo reale, così facile da utilizzare che anche un bimbo di cinque anni sarebbe in grado di disegnare semplici oggetti in pochi minuti.

Il programma è strutturato in modo tale da offrire diversi menu per la creazione degli oggetti, per la loro sistemazione in una scena e per la loro successiva animazione.

Conviene comunque cominciare subito a vedere, opzione dopo opzione, come funziona e come può essere usato questo nuovo software per creare un mondo tridimensionale.

Caricato «Caligari» e scelta l'opzione **Object Design**, ecco apparire una rete, vista in tre dimensioni, che rappresenta il piano di lavoro.

Con il mouse è possibile cambiare con continuità il punto di vista scegliendo di muoversi rispetto ad un punto, oppure di far muovere il tutto rispetto all'osservatore. I movimenti vengono eseguiti in tempo reale, quindi il «mondo» si muove immediatamente,

non appena viene deciso uno spostamento.

Per permettere il «real time» anche quando sono presenti numerosi oggetti, magari complessi, questi ultimi vengono rappresentati con dei parallelepipedi che ne contengono le forme, in modo da semplificare la visuale. Lo spostamento all'interno del mondo 3D viene chiamato «navigazione», per regolare la quale sono disponibili quattro opzioni: Move, Encir, P/T e Zoom. Analizziamole una per una.

Move: con questa opzione è possibile muovere il punto di vista linearmente lungo uno dei tre assi X,Y,Z. Uno spostamento rispetto all'asse X consiste in un movimento sinistra-destra, alto-basso rispetto all'asse Y, mentre muovere il punto di vista rispetto all'asse Z significa avvicinarsi od allontanarsi dal punto di vista. Per eseguire lo spostamento si utilizza il mouse, dopo aver scelto l'opzione relativa, tenendo premuto il tasto sinistro se si desidera un movimento rispetto agli assi X e Y, il tasto destro per l'asse Z.

Encir: dopo aver selezionato un oggetto, l'occhio si muove sulla superficie di una sfera immaginaria con il centro nell'oggetto stesso. È sempre possibile, anzi è necessario, spostarsi utilizzando il mouse con le stesse modalità dell'opzione precedente.

P/T (dalle parole inglesi Pan/Tile): con questa opzione è possibile cambiare l'angolo dell'occhio rispetto al piano di terra. L'occhio può ruotare a destra ed a sinistra, in alto ed in basso, oppure girare su se stesso in senso orario o antiorario.

Zoom: come ben saprà chi è abituato ad usare programmi di questo tipo o chi mastica un po' i termini fotografici, eseguire uno zoom significa ingrandire l'immagine osservata senza di fatto avvicinarsi ad essa, cambiando la focale dell'immaginario obiettivo con il quale si esegue la ripresa. È infatti noto che osservare un oggetto da vicino con un grandangolo, oppure da lontano con un teleobbiettivo, dà risultati notevolmente diversi, prospetticamente parlando, anche se le dimensioni apparenti dell'oggetto in questione possono risultare uguali.

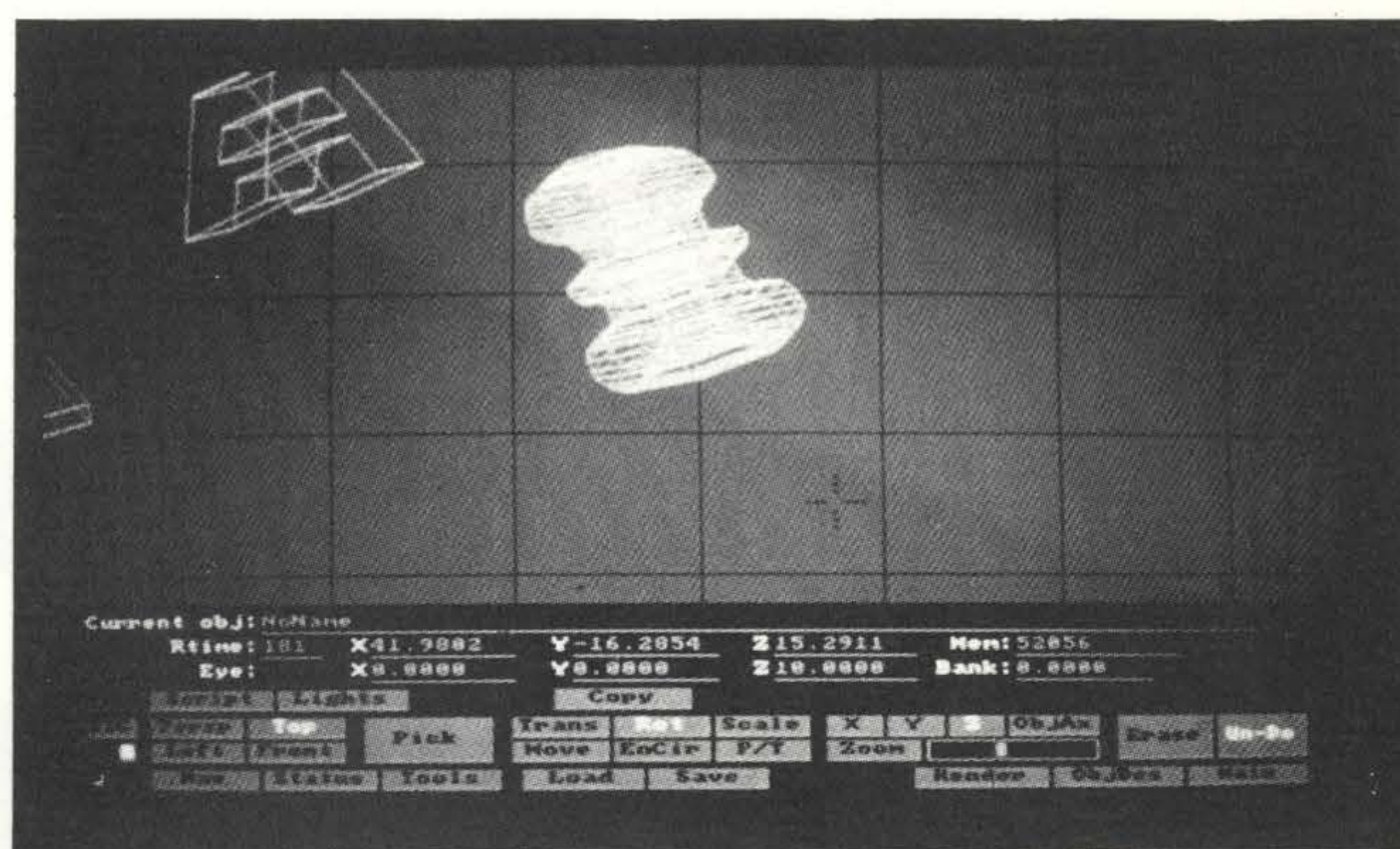
L'opzione Zoom può essere usata sia selezionandola e muovendosi poi con il mouse, sia spostando il cursore apposito sul pannello dei comandi.

Il veloce movimento in tempo reale permette di modificare a piacere l'angolazione con la quale si vuole osservare una scena in modo alquanto intuitivo, senza obbligare a lunghe attese per vedere i risultati di una specifica operazione, qualunque sia l'opzione utilizzata.

Oltre che la visione prospettica, è possibile osservare la proiezione ortogonale dell'immagine sui piani perpendicolari agli assi cartesiani, in modo da consentire un preciso posizionamento degli oggetti.

MANIPOLAZIONE E CREAZIONE

Per manipolazione degli oggetti s'intende la possibilità di spostarli, ruotarli, cambiarne la scala.

Queste operazioni vengono eseguite in modo molto simile agli spostamenti del punto di vista analizzati in precedenza. Tutti i movimenti possono essere effettuati rispetto a due differenti sistemi di riferimento: uno solidale con lo spazio 3D globale, l'altro solidale con l'oggetto stesso. Nel secondo caso, gli assi coordinati sono solidali con l'oggetto stesso e ruotano insieme ad esso.

Tramite le opzioni di «taglia e incolla» di oggetti semplici, è possibile creare solidi molto complessi.

Le opzioni che consentono di manipolare gli oggetti sono:

Pick: permette di selezionare l'oggetto per la sua manipolazione. Un solo oggetto alla volta può essere selezionato ma, grazie ad un'apposita opzione che vedremo più avanti, più oggetti possono essere collegati fra loro in modo da formarne uno solo più complesso.

Per selezionare un oggetto è sufficiente scegliere l'opzione Pick e clickare sull'oggetto desiderato.

Trans: analoga all'opzione Move. Consente di spostare un elemento parallelamente agli assi. Gli effetti sono, ovviamente, differenti selezionando la terna cartesiana relativa all'intero spazio tridimensionale, oppure al solo oggetto selezionando l'opzione ObjAx. Gli spostamenti vengono controllati sempre con il mouse e con i tasti destro e sinistro.

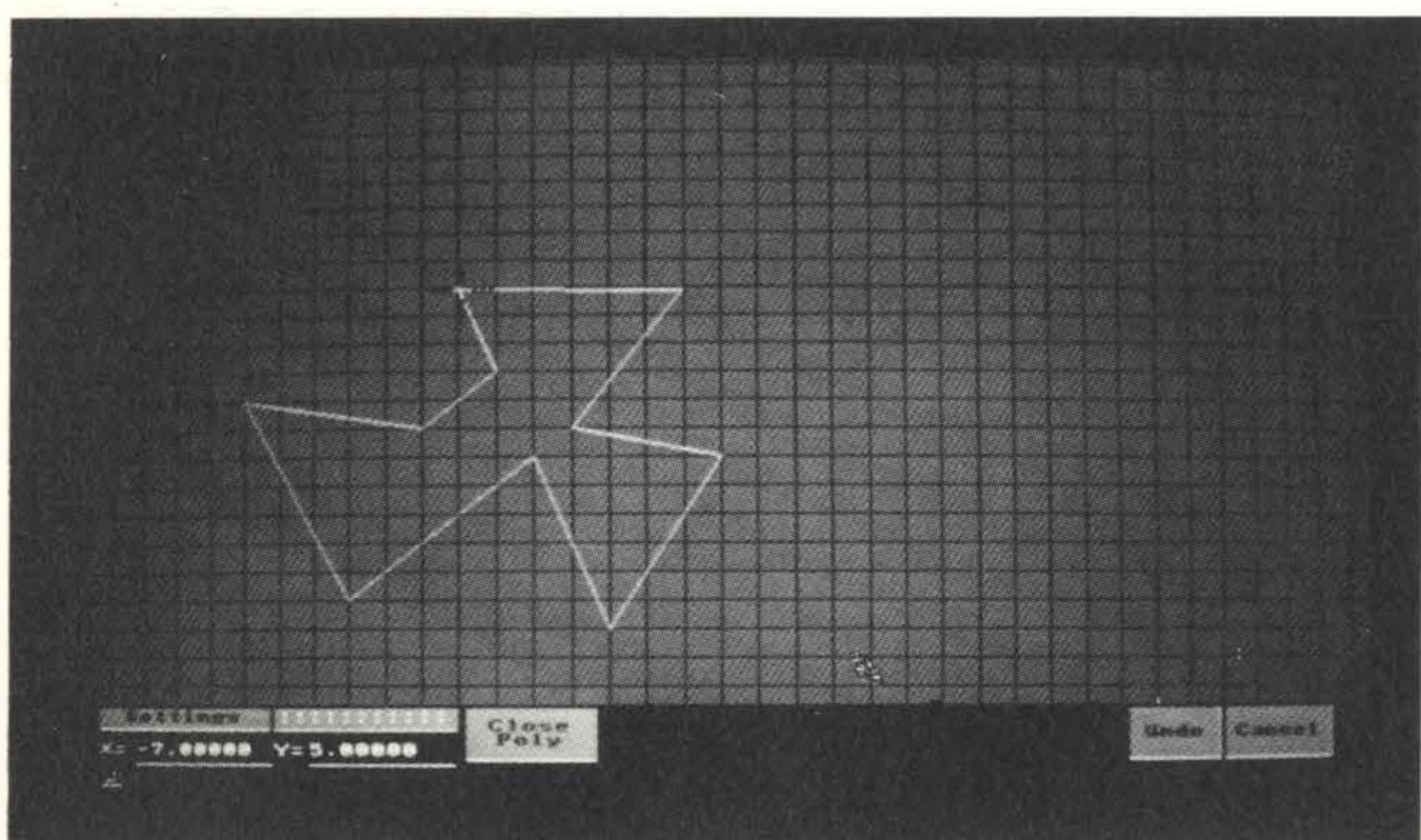
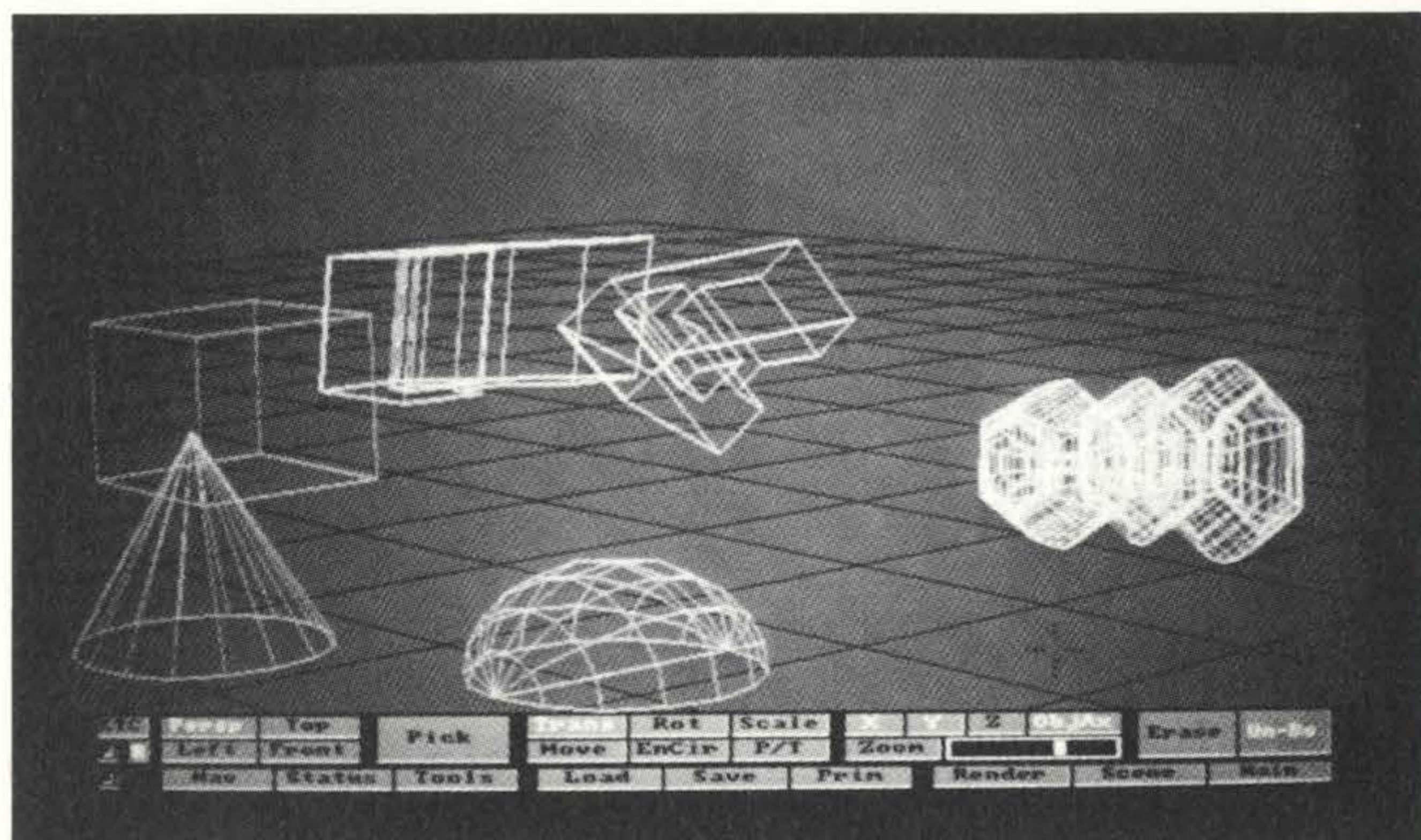
Rot: consente di ruotare un oggetto. È necessario selezionare l'asse secondo il quale compiere la rotazione; spostando il mouse e premendo il tasto sinistro, l'oggetto ruota a velocità regolare. Con il tasto destro si può eseguire un movimento più fine ottenendo una maggiore precisione.

Scale: per modificare le dimensioni dell'oggetto selezionato. Potendo modificare le dimensioni rispetto ad uno o più assi di una delle due terne di riferimento, questa opzione consente di cambiare la forma dell'oggetto, oltre che le sue dimensioni.

Erase: come si può facilmente immaginare, con questa opzione viene cancellato l'oggetto prescelto. Non viene richiesta alcuna conferma dell'operazione e non è possibile ripristinare l'oggetto, a meno che non sia stato in precedenza salvato su disco.

Se un oggetto fa parte di una figura più complessa invece, esso non può essere cancellato a meno di cancellare l'intera figura o di staccarlo dal resto di quest'ultima.

Undo: permette di eliminare gli effetti dell'ultima operazione eseguita, ad eccezione di Erase. Anche la stessa Undo può essere annullata.

Status: con questa opzione è possibile avere informa-

Dopo aver disegnato un poligono, lo si trasforma facilmente in un solido prismatico avente come base il poligono stesso.

Le opzioni di rotazione e traslazione degli oggetti possono essere riferite anche a gruppi di solidi, oltre che a singoli componenti.

zioni più dettagliate sugli oggetti, e vedere la posizione degli oggetti sotto forma di coordinate numeriche. Si rivela molto utile quando le suddette coordinate servono per gestire la successiva animazione.

STRUMENTI UTILI

Vediamo ora tre opzioni che aggiungono ulteriore versatilità alla navigazione ed all'editing degli oggetti.
Glue: serve ad «incollare» più oggetti fra loro.

Per leggere due oggetti è sufficiente selezionarne uno, scegliere l'opzione Glue e selezionare il secondo oggetto. L'ordine con cui si selezionano gli oggetti viene ricordato quando si desidera passare da un oggetto all'altro.

Unglue: permette di staccare due pezzi precedentemente uniti con l'opzione Glue. Per utilizzarla si seleziona l'oggetto composto con il comando Pick; con le frecce più a destra si sceglie il sottoelemento da staccare; infine, si seleziona Unglue. Il primo elemento della lista degli oggetti collegati non può essere separato dagli altri.

Copy: crea una copia esatta dell'oggetto selezionato. Poiché quest'ultimo appare perfettamente sovrapposto all'originale, non è visibile fino a quando non viene spostato in un'altra posizione.

Un'immagine creata con «Caligari» dopo il procedimento di Rendering, necessario per renderla solida e aggiungere le ombre.

CREAZIONE DI UN OGGETTO

La creazione degli oggetti con «Caligari» è operazione molto facile e veloce.

Esistono fondamentalmente due metodi per realizzarla: unire delle forme base (coni, cubi, piramidi...) tra loro, oppure utilizzare l'**Extruder**. Per quanto concerne il primo metodo, sul disco programma è presente una libreria di forme base unendo le quali si può costruire qualsiasi figura. Ogni forma base può ovviamente essere modificata nelle dimensioni e nelle proporzioni per aumentare le possibilità. Il secondo metodo è il più potente e spettacolare: con il modulo Extruder è infatti possibile creare una forma piana qualsiasi e renderla poi tridimensionale secondo varie procedure.

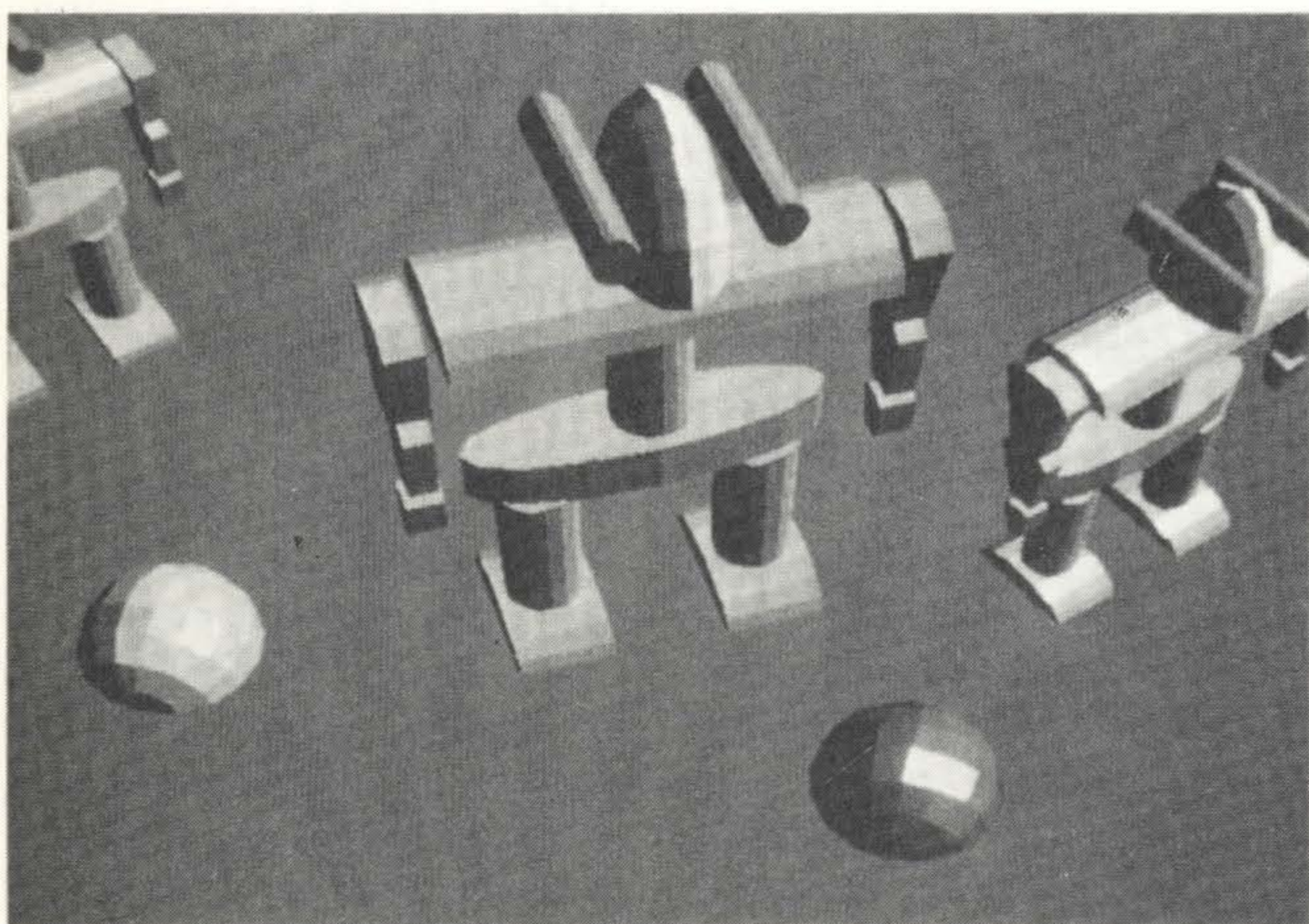
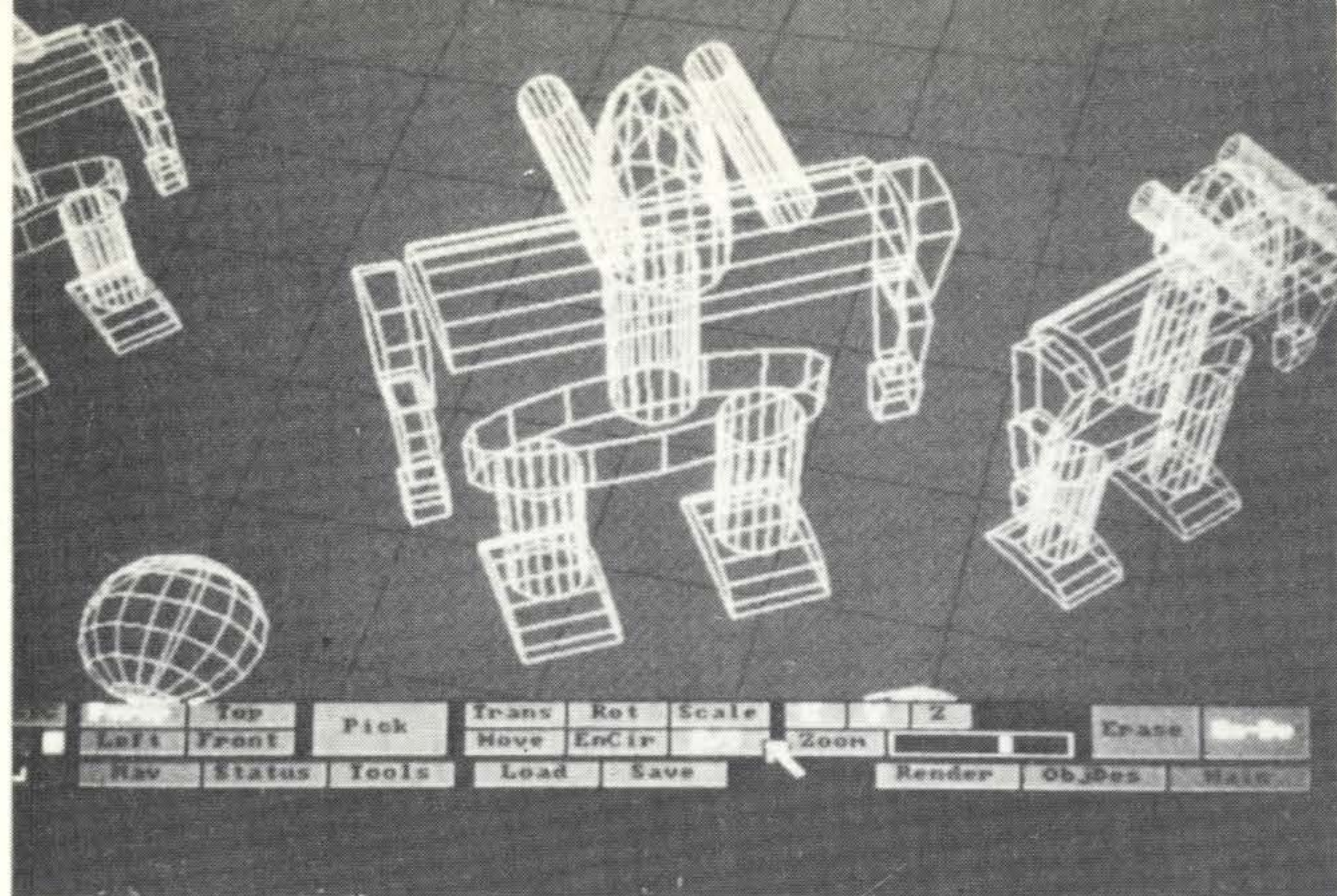
L'OPZIONE SPIN

Il primo passo, come già annunciato, consiste nel creare una figura bidimensionale, che può avere qualsiasi forma o contenere un determinato numero di buchi di svariata foggia e dimensione. Una volta creata la figura a due dimensioni, è possibile renderla tridimensionale utilizzando una delle seguenti opzioni:

Extrude: viene creato un solido prismatico avente come base superiore ed inferiore la figura precedentemente creata. È ovviamente possibile scegliere l'altezza del prisma, l'orientamento, ed il centro del solido.

Cone: viene creato un solido conico avente come base la figura piana.

Spin: è l'opzione più interessante ed innovativa. Viene richiesta la creazione di un asse intorno al quale creare un solido di rotazione, avente come poligono generatore la solita figura bidimensionale.

La rotazione può essere di 360 gradi o meno. Nel primo caso, poiché gli eventuali buchi presenti entro la base non sarebbero in alcun modo visibili, essi vengono eliminati. Per meglio comprendere come funziona quest'ultima opzione, si immagini di avere scelto come figura base un cerchio (approssimato con dei segmenti): con l'opzio-

Prima di effettuare il Render, è necessario salvare gli oggetti creati su dischetto. Il procedimento è relativamente lungo.

ne Extrude si ottiene un cilindro, con l'opzione Cone un cono, con la Spin si ha un toroide con il buco (si immagini di far combaciare gli estremi di un tubo non troppo lungo).

L'OPZIONE LOAD

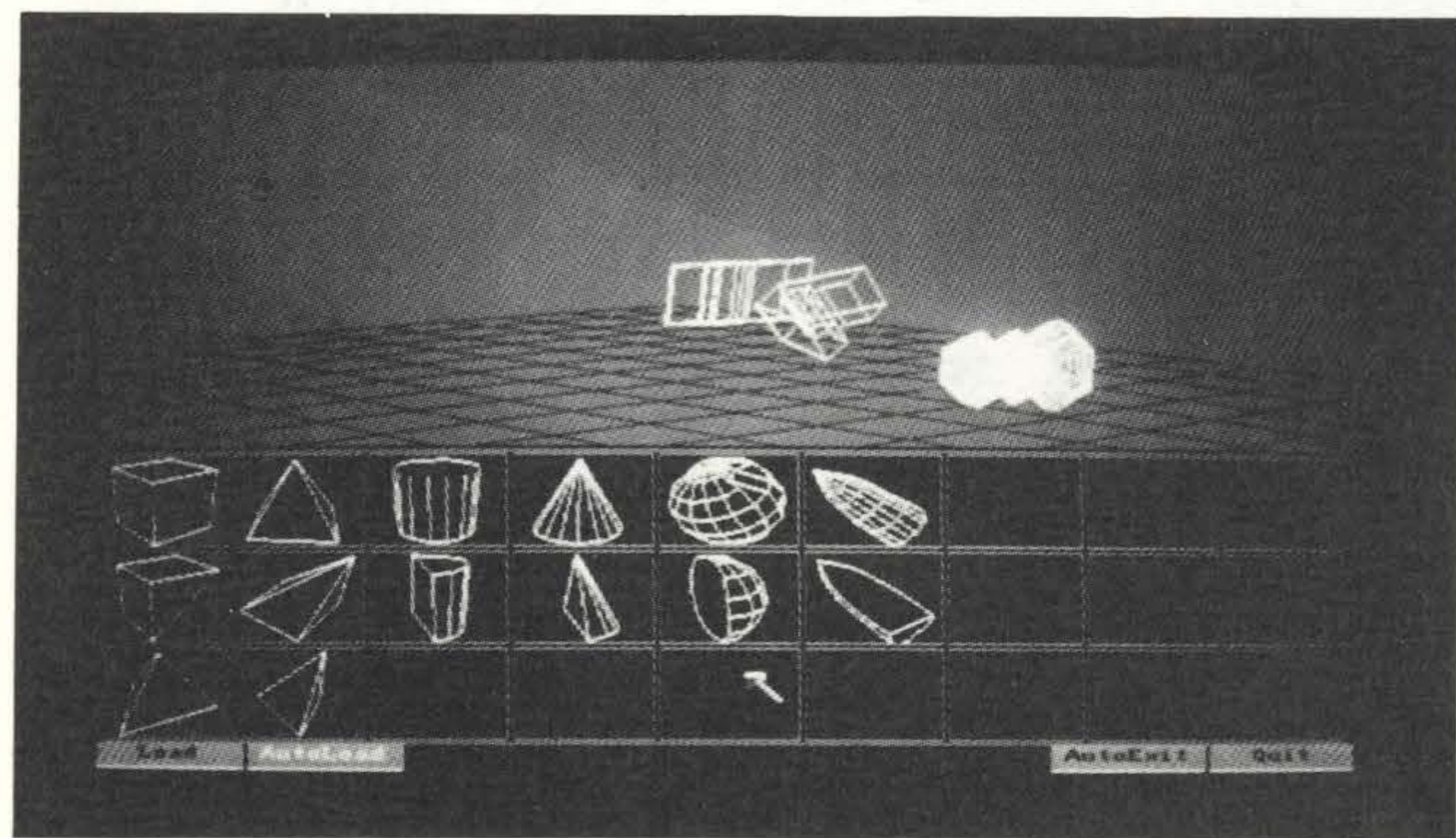
In genere le opzioni di load (così come quelle di save) non presentano particolarità tali da dedicar loro una spiegazione approfondita. In questo caso però, è meglio precisare alcuni particolari che diventano importanti quando si passa alla fase di animazione.

Ogni oggetto presente nel «mondo» creato con le primitive prima analizzate possiede un nome, per poter essere univocamente riconosciuto.

Per questo motivo il requester dedicato al load richiede sia il nome dell'oggetto da caricare da disco, sia il nome che si desidera dare all'oggetto stesso una volta inseritolo nel «mondo» tridimensionale.

È quindi possibile caricare due volte lo stesso oggetto, ad esempio una caffettiera, ma le dovranno essere attribuiti due nomi differenti perché saranno appunto due gli oggetti a forma di caffettiera presenti in memoria. L'opzione Save si basa sulla stessa procedura; se si tenta di salvare un solido con un nome già presente sul disco, appare un requester che invita a modificare il nome con cui salvarlo, oppure a confermare che si desidera sostituire l'oggetto precedentemente memorizzato.

IL RENDER

Con l'opzione di **Render** è possibile visualizzare un oggetto selezionato non più come insieme di linee, ma così come apparirebbe se fosse reale, dotato cioè di superficie e spigoli.

La possibilità di visualizzare in modo solido un oggetto è soggetta a qualche limitazione poiché è pensata esclusivamente per far meglio capire all'utente quale sia l'aspetto di un solido complesso.

Vengono così permessi un'unica (fissa) fonte luminosa, un'ombreggiatura uniforme diffusa e, appunto, un solo oggetto per volta. Ovviamente un'intera scena può essere visualizzata senza limitazione alcuna.

La prima volta che si chiederà al programma di mostrare un oggetto, «Caligari» dovrà eseguire dei calcoli e creare delle nuove strutture atte a permettere la visualizzazione; tutto ciò richiederà un certo tempo.

Successive richieste di visualizzazione dello stesso oggetto però, anche se quest'ultimo sarà stato spostato e quindi apparirà in modo differente, avranno bisogno di pochi calcoli aggiuntivi perché il programma ricorda tutte le informazioni precedentemente calcolate, permettendo così una visualizzazione più rapida.

IL MENU ETC

Un discorso a parte merita il menu contrassegnato dall'insolito nome «**Etc**». Con questa opzione è possibile saltare tutta l'interfaccia utente presente nelle opzioni di navigazione, e si potrà intervenire su tutti i parametri inserendo manualmente dei valori numerici; pur risultando scomodo come metodo per creare le viste necessarie, questo rimane comunque l'unico sistema utilizzabile laddove sia richiesta una precisione assoluta.

Tutte le sotto-opzioni presenti nel menu Etc sono di ovvia utilizzazione, a parte la difficoltà di pensare in termini di coordinate anziché basarsi su informazioni visive.

COMPOSIZIONE DELLE SCENE

Si entra ora nella fase più interessante del programma, quella che attiene alla creazione di una scena, che dovrà poi essere visualizzata oppure animata.

A prima vista le opzioni disponibili sono simili a quelle riguardanti la creazione degli oggetti. Appare però subito una limitazione importante: gli oggetti possono essere aggiunti, caricandoli da disco, eliminati, spostati, ruotati, cambiati di scala, ma non è possibile in alcun modo modificarli.

È fondamentale osservare che se viene inserito in una scena lo stesso oggetto più volte, ogni suo «duplicato» potrà avere posizione, colore, scala proprii, ma in memoria verranno memorizzate le caratteristiche tridimensionali in un'unica copia, permettendo così un notevole risparmio di ram e di tempo di calcolo, poiché molti calcoli comuni ai vari oggetti verranno eseguiti una sola volta. Questa scelta ha un limite che deve essere notato e, all'occorrenza, superato: se si genera la figura di un'auto e se ne caricano più copie nella scena, quando si modifica la forma di una di queste, tornando nell'object menu tutte le auto verranno modificate nella scena stessa. Se si desidera quindi, ad esempio, avere nella scena tre auto con la portiera aperta ed una con le portiere chiuse, sarà necessario generare due oggetti uguali (l'auto) e salvarli con due nomi diffe-

Alcuni solidi primitivi già definiti possono essere usati per la composizione di oggetti più complessi, con poca fatica.

renti, in modo poi da farli considerare differenti al programma.

Utilizzando il menu «**Scene Composition**» vengono rese disponibili alcune opzioni del tutto simili a quelle già osservate, ed altre nuove.

Lights: permette di posizionare le sorgenti di luce, senza limite per quanto riguarda il loro numero; val la pena però suggerire di non usarne troppe, perché interferirebbero l'una con l'altra.

Ogni sorgente di luce può essere dotata di alcune caratteristiche particolari: l'intensità e la dimensione.

Quanto all'intensità non c'è nulla di insolito; circa le dimensioni è invece utile osservare che una dimensione 0 crea una sorgente puntiforme, in modo tale che la faccia non rivolta verso la luce di tutti i poligoni risulterà scura. Una dimensione 1 rappresenta una superficie luminosa planare: solo i poligoni paralleli al piano luminoso, ma con la superficie dal lato opposto, risulteranno scuri. Una dimensione 1000 rappresenta una luce uniformemente diffusa in tutte le dimensioni.

Render: è analoga a quella relativa alla visualizzazione di un singolo oggetto, a parte il fatto che si riferisce all'intera scena e non ha alcuna limitazione.

È importante osservare che, dopo aver eseguito il rendering sia di un oggetto che di un'intera scena, è possibile scegliere di salvare su disco in formato IFF l'immagine ottenuta oppure di stamparla, nel qual caso verrà utilizzato il tipo di stampa specificato nelle Preferences del Work-Bench.

Script: ed ecco l'ultima caratteristica di «Caligari»: l'animazione. Per animare una scena è necessario creare un file, usando un word-processor qualsiasi, con tutti i comandi necessari per l'animazione. Un file tipico conterrà le seguenti righe:

GO 60
MOVE car 0 50 0
ROTATE base 0 0 360
MOVE EYE 0 0 100

Una volta scritto uno script è possibile compilarlo, vedere la coreografia dello script in tempo reale (in wire frame ovviamente), modificarlo ed eseguire il necessario debug.

GESTIRE LO SCRIPT

Gestire lo script una volta scritto non presenta particolari problemi. È invece importante conoscere i comandi disponibili e la loro funzione.

MOVE (oggetto ¦ EYE) x y z [t]: permette di spostare un oggetto con un incremento x,y,z sui tre assi, utilizzando t immagini intermedie.

AMOVE (oggetto ¦ EYE) x y z [t]: simile al precedente, solo che si specifica dove deve andare l'oggetto e non di quanto deve spostarsi (movimento assoluto anziché relativo).

SCALE oggetto x y z [t]: permette di cambiare la scala.

ROTATE (oggetto ¦ EYE) x y z [t]

AROTATE (oggetto ¦ EYE) x y z [t]: come Move, ma implica una rotazione.

LOOKAT oggetto [t]: fa sì che l'occhio segua un oggetto nel suo movimento.

INVISIBLE oggetto e **VISIBLE oggetto**: permettono di rendere un oggetto visibile od invisibile.

PAUSE t: non fa nulla per t immagini

SKIP t: il programma esegue tutte le operazioni nei t frame seguenti, ma questi non vengono visualizzati per velocizzare l'editing di parti dello script già controllate.

GO t: indica che i successivi comandi con il parametro t opzionale useranno il parametro indicato come default.

RATE F: modifica la velocità con cui verrà resa l'animazione. F è un valore in floating point.

PURGE: annulla tutte le operazioni che devono ancora essere eseguite nello script.

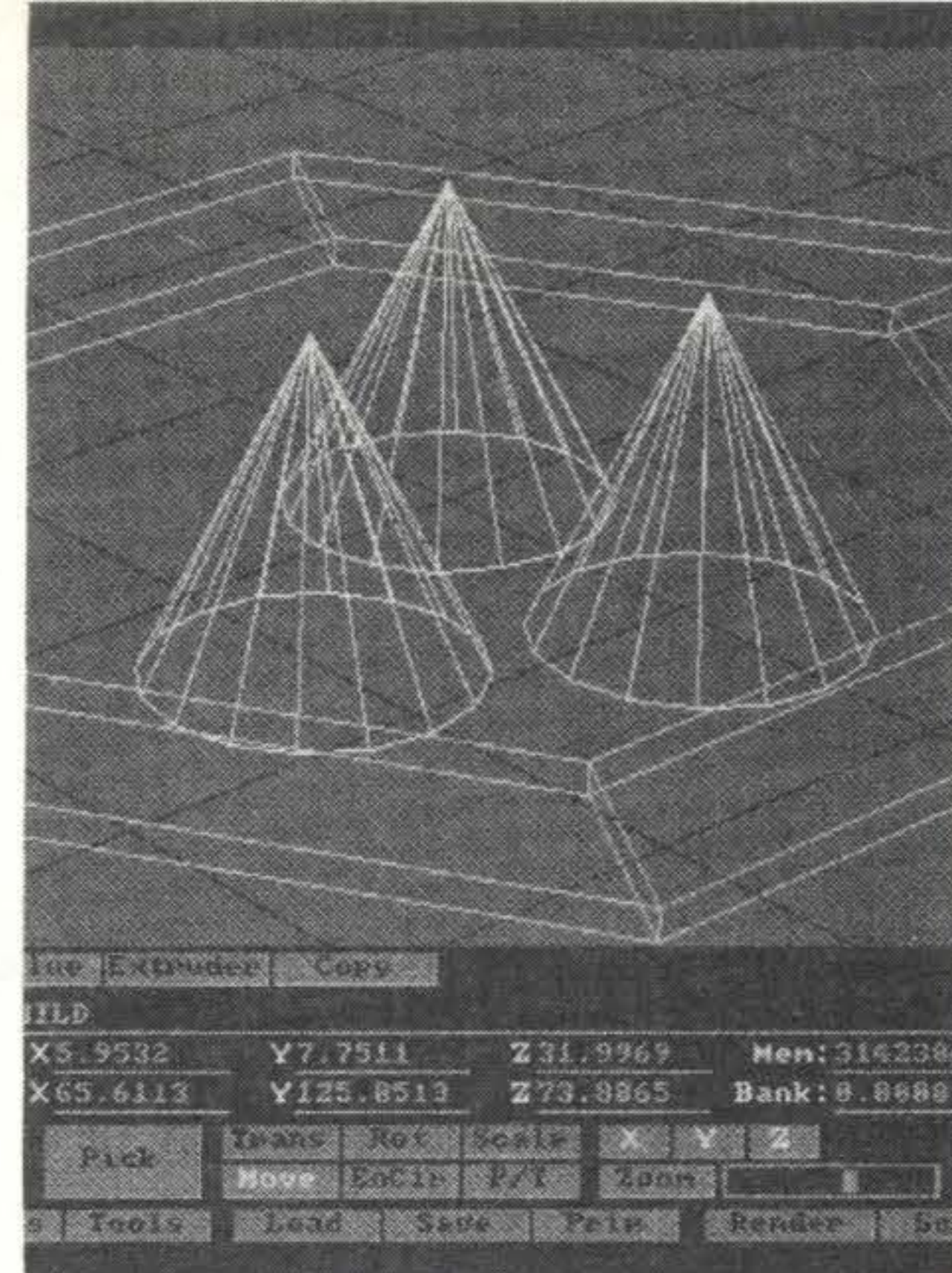
; tutto ciò che segue il punto e virgola è un commento.

IN DEFINITIVA...

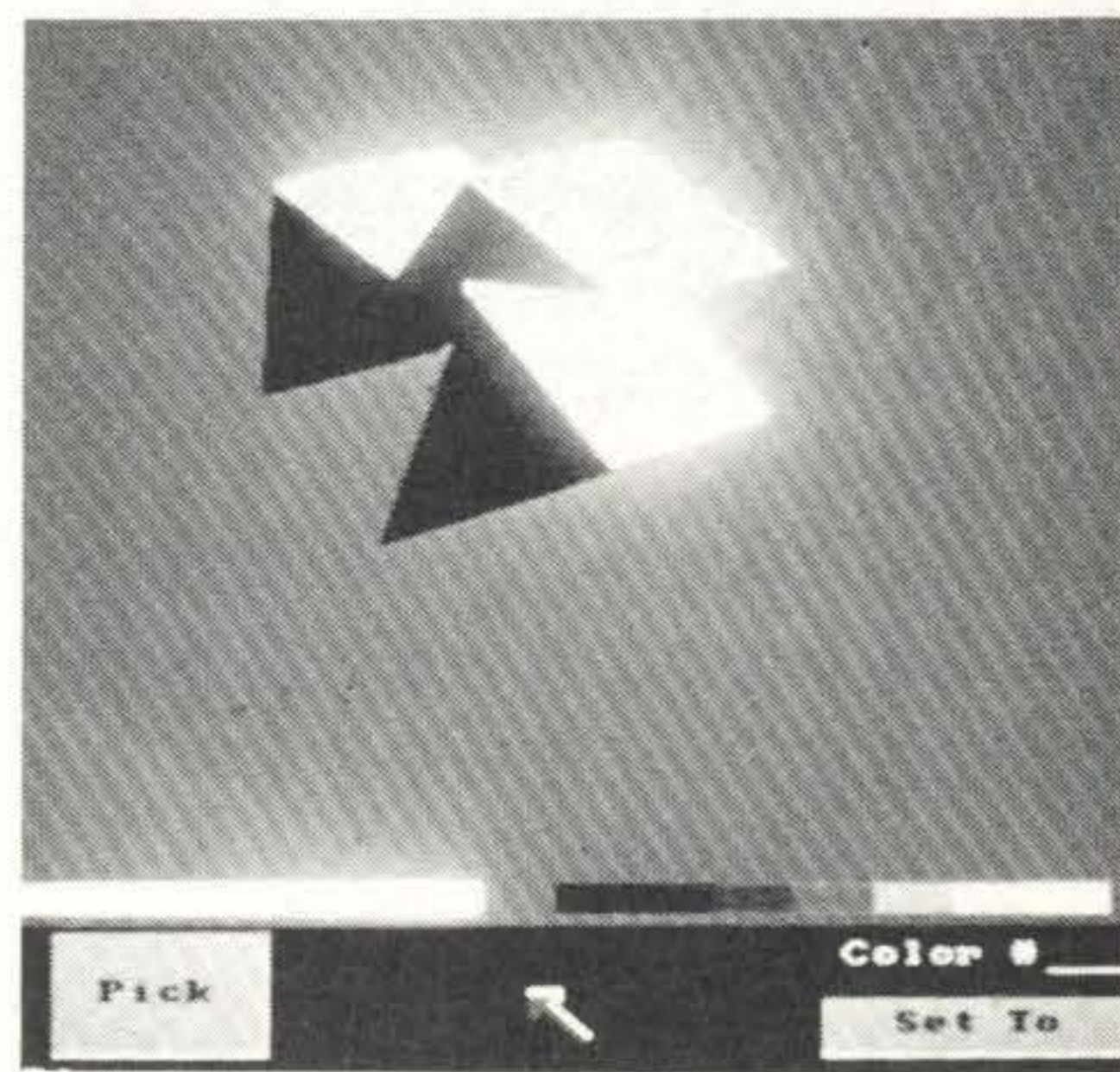
«Caligari» è un programma di sviluppo e calcolo delle immagini tridimensionali e delle animazioni che si inserisce a tutto tondo fra prodotti noti come «Sculpt 4D», «Videoscape» ed altri altrettanto noti.

Si distingue dagli altri soprattutto per la sua particolare interfaccia grafica che permette di ottenere notevoli risultati con grande facilità e minimo sforzo.

Il programma è predisposto per essere automaticamente collegato ad un videoregistratore professionale single-frame così da realizzare una totale animazione in maniera completamente autonoma.

«Caligari» è il risultato di tre anni di sforzi spesi cercando di ovviare a tutte le limitazioni imposte dai programmi già esistenti. La generazione delle immagini è decisamente veloce, soprattutto grazie allo sfruttamento dei calcoli ripetitivi memorizzati durante il passaggio da una

visualizzazione ad un'altra.

A differenza di altri programmi, «Caligari» non crea un file contenente l'intera animazione, ma consente di lavorare solo in coppia con il registratore video. Questa scelta pone automaticamente il prodotto nella fascia dei super professionali, dato che l'hobbysta medio difficilmente può permettersi l'acquisto di videoregistratori del genere (si ricorda che è necessario usarne uno dotato di registrazione single-frame).

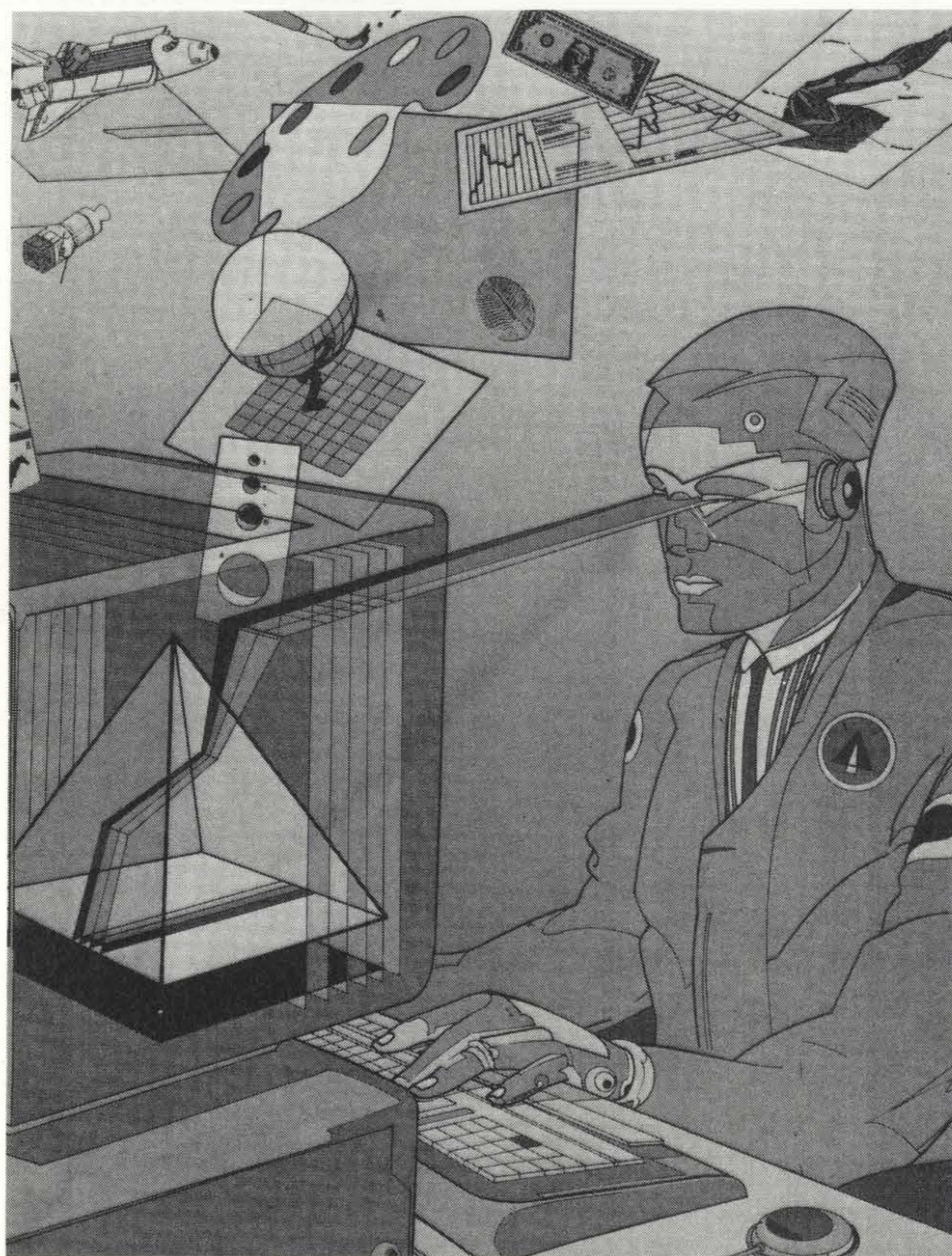
Se invece si vuole utilizzare «Caligari» per generare delle singole schermate 3D, allora le cose cambiano. (Ricordiamo comunque che esistono vari programmi che consentono di visualizzare velocemente uno screen dopo l'altro generando l'animazione, per esempio «Page Flipper»). In questo caso, anche «Caligari» può essere utilizzato per animazioni osservabili direttamente su Amiga anche se, come noto, questo procedimento è meno efficace di quello adottato dalle animazioni in formato Anim, che consentono in molti casi il risparmio di una notevole quantità di memoria.

Un WP tutto italiano

Con «Cloanto C1-Text» l'Italia fa il suo ingresso nel mondo del software per Amiga con un programma di livello internazionale in grado di gestire testo e grafica.

di FRANCESCO OLDANI

Quattro anni dopo la comparsa di Amiga sul mercato, ecco finalmente il primo programma per la gestione dei testi interamente scritto in Italia.

«Cloanto C1-Text» è un word processor in grado di gestire testo e grafica. Prodotto dalla Cloanto (software house di Udine), e distribuito dalla Leader, è disponibile dalla primavera di quest'anno al prezzo di L. 69.000. Nella versione 2.0 (quella in distribuzione), il programma funziona anche con i basici 512 kbyte di chip ram, ma per sfruttarne al meglio le capacità sono necessari altri 512 Kbyte di fast ram. Con 1 Mbyte totale è attivo anche l'audio stereofonico, e la gestione delle immagini è più agile. Il programma è comunque sensibile alla scarsità di memoria e segnala, nel caso, l'impossibilità di eseguire le eventuali operazioni richieste. Grazie a questa caratteristica non si rischiano guru da «out of memory».

«C1-Text» non è protetto, ed è quindi installabile senza problemi su disco rigido. A caricamento effettuato, appare subito una finestra che ricorda a chi

stesse usando una copia piratata, che così facendo commette reato. L'unica protezione è rappresentata da un quesito che viene posto (raramente) al momento di salvare i dati; quesito la risposta al quale si potrà conoscere solamente possedendo il manuale. Se la risposta sarà esatta, il programma salverà i dati, altrimenti no! Soluzione molto ingelligente questa perché, a differenza di molti altri programmi, non costringe l'utente a consultare il manuale tutte le volte che si carica il programma e che, inoltre, punisce duramente chi non è in possesso della versione originale.

SE C'È UN VIRUS

Una peculiarità indipendente dalla funzione di word processor è la capacità del programma di rilevare la presenza di eventuali virus e addirittura di segnalarne, a volte, il tipo. In ogni caso, se causa un virus, o per qualsiasi altro motivo, dovesse comparire il requester «Software error..» annunciante la Guru incombente, e «C1-Text» si dovesse bloccare impedendo la memorizzazione dei dati, è possibile utilizzare un programma fornito con «C1-Text», stesso «GrabC1», che provvederà a salvare il documento in elaborazione.

Il programma viene venduto in una confezione contenente, oltre che il manuale, la cedola di registrazione (che consentirà eventuali up-grade a condizioni favorevoli), ed i due dischetti «C1-TextWB 1.3» e «Extras 1.3». Il manuale (120 pagine) è molto

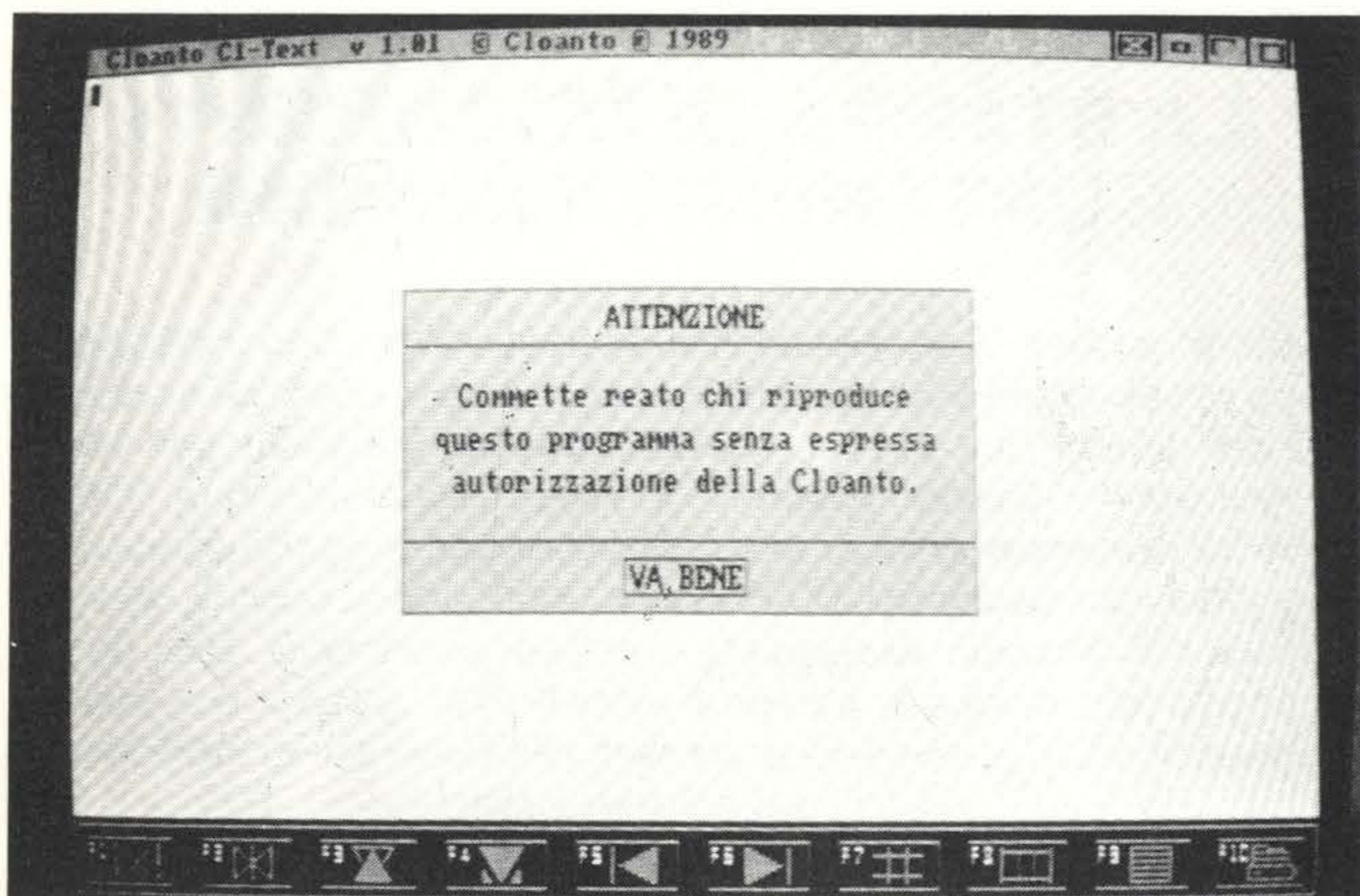



Figura 1. Lo schermo di C1-Text a caricamento. La finestra che appare è chiudibile da tastiera con il tasto Help. Le dieci icone in basso attivano dieci relative funzioni.

esauriente anche per chi non ha molta dimestichezza con i termini tecnici. Nel dischetto «Extras 1.3» sono presenti varie directory contenenti, oltre che GrabC1, anche Nimm3, un programma che consente di scambiare i tasti z ed y (alcune tastiere hanno questi due tasti invertiti), qualche demo, ed immagini nelle varie risoluzioni. Vi sono inoltre informazioni su altri programmi della Cloanto tra cui «Personal Font Marker», un font editor che si annuncia molto interessante. Tutti i file di sistema di AmigaDOS sono quelli della versione 1.3.

INTERFACCIA UTENTE E LA GESTIONE DEI FILE

Inseriti i due dischetti contenenti il programma e gli «Extras», la startup-sequence provvederà a testare la memoria a disposizione. Se questa sarà sufficiente, il programma si caricherà automaticamente e ci si ritroverà nello screen custom che «C1-Text» apre. Il caricamento è possibile in tutte le modalità che AmigaDOS consente: da Shell e da Intuition. L'ambiente è tipicamente Amiga: menu a discesa, gadget, etc. (fig. 1). Sulla parte bassa dello schermo vi sono dieci gadget che possono essere rimossi per avere un'area testo maggiore. Ad essi corrispondono i dieci tasti funzione della tastiera (anche questi disattivabili) ed a tutti sono associate le rispettive funzioni presenti nei vari menu a discesa. Nella dragbar sono presenti due gadget in più oltre a quelli soliti di posizionamento delle finestre in primo piano o nascoste; che servono a mandare indietro lo schermo di «C1-Text». Non è infatti possibile trascinare verso il basso lo schermo con il pointer; è possibile però, per aver sotto controllo più task simultaneamente, trascinare verso il basso gli eventuali schermi che vi si sovrappongono, come quello del WorkBench. Nella dragbar compaiono anche tutti i messaggi di servizio che «C1-Text» manda all'utente. Sono presenti sei menu: «Generale», «Testo», «Stampa», «Parametri», «Formato file» ed «Utilità». Il primo menu, «**Generale**», è quello nel quale si trovano le opzioni per la gestione dei documenti. La prima opzione, «**Informazioni**», richiama una finestra contenente l'indirizzo della Cloanto e la versione del programma. La seconda opzione, «**Creare documento nuovo**», richiamabile anche da tastiera, cancella il documento in elaborazione. Se quest'ultimo non sarà stato salvato, un messaggio ci avvertirà dell'eventuale perdita dei dati. La terza opzione, «**Aprire documento**», richiamabile anche da tastiera, permette di caricare un documento memorizzato. La finestra che compare consente all'utente molteplici operazioni (fig. 2). La routine di gestione dei file è molto completa e intuitiva da usare. Il programma individua automaticamente tutte le unità collegate fino ad un massimo di nove, comprese le varie vd0:, rad:, e hard disk. Le operazioni sono tutte effettuabili con il mouse. Sono comunque presenti appositi spazi nei quali scrivere il nome del documento ed il percorso (path) tra le directory per rintracciarlo. Nel grande riquadro centrale compaiono, man mano che il programma li legge, i nomi dei file e delle directory. È sufficiente clickarci sopra una volta per selezionare il file o per entrare in una directory; due volte per caricare direttamente il documento. Con la manopola posta a destra è possibile far scrollare l'elenco dei file e

Figura 2. La finestra che compare per caricare un documento contiene un numero di comandi superiore alla media. Il programma riconosce fino a 9 unità di memoria montate.

Figura 3. La finestra che appare alla richiesta di memorizzazione di un documento. Notare le sette icone a destra, corrispondenti ai relativi modi di memorizzazione.

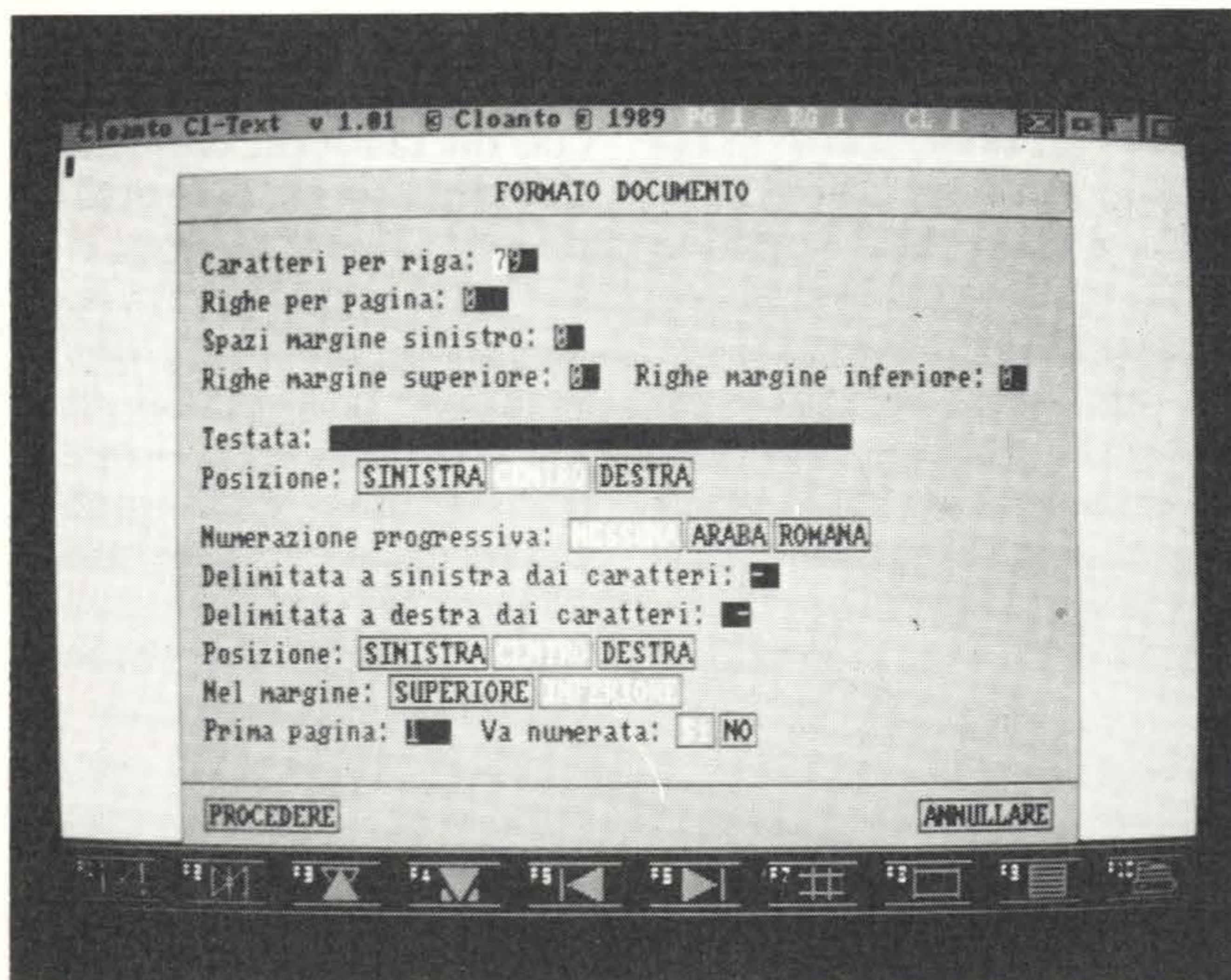



Figura 4. Il formato del documento viene impostato da questa finestra. È anche possibile, in caso di numerazione della pagina, inserire dei simboli a fianco del numero progressivo.

delle directory presenti nell'unità selezionata in tempo reale. È da rilevare che il programma riconosce automaticamente il formato nel quale il testo è memorizzato (ASCII, IFF-FTXT etc.). Notevolissima è la capacità del programma di caricare qualsiasi file anche non riconosciuto.

CARICARE LO STILE

L'opzione seguente, «**Caricare stile**» (selezionabile anche da tastiera), permette di caricare lo stile d'impaginazione di un documento e del suo primo paragrafo senza caricarne il testo, il che si rivela utilissimo nel caso si debbano scrivere più documenti con lo stesso stile d'impaginazione. La quinta opzione, «**Memorizzare documento**», consente di salvare il documento in elaborazione (fig. 3). Molto utile è l'indicazione in percentuale dello spazio libero sull'unità corrente. Un evidente sforzo è stato fatto per rendere il programma il più flessibile possibile; sono infatti disponibili sette modi di memorizzazione tra cui: **COMPRESSO, IFF-FTXT, ANSI X3.64, ASCII, CRITTATO.** Il modo compresso permette di memorizzare il testo su disco riducendo lo spazio occupato dallo stesso. La compressione avviene mediante un originale procedimento sviluppato dalla Cloanto; il programma utilizza la ram di sistema per effettuare la compressione: se la ram non dovesse essere sufficiente, la compressione potrebbe

LA STAMPA DI DOCUMENTI CONTENENTI IMMAGINI

La creazione di un documento contenente grafica e testo è un problema di non facile soluzione. In questi ultimi anni è nato addirittura un particolare settore software per rispondere a questa esigenza: il Desk Top Publishing. Un word processor grafico non è chiaramente in grado di competere con pacchetti DTP ma, a costi molto minori, permette di ottenere documenti «grafici» accettabili. Uno dei precursori in questo campo è «ProWrite» (giunto ora alla versione 2.02), un word processor che consente di caricare un'immagine e di scrivervi attorno a piacimento. Il sistema utilizzato da questo programma e da molti altri, è quello di lavorare in bit-map, cioè considerare tutto il documento una pagina grafica, senza distinguere l'immagine dal testo, tecnica che comporta una notevole versatilità e facilità in fase di creazione del documento. Caricata un'immagine, si può scrivere il testo in qualsiasi posizione. Considerando il fatto che solitamente questi programmi sono WYSIWIG, cioè stampano esattamente il documento come lo si vede sul monitor, è possibile ottenere facilmente l'impaginazione ottimale che soddisfi il proprio gusto estetico. Essendo poi i font utilizzati di tipo grafico questi, mediante l'impiego di un font-editor (ad esempio quello contenuto nel disco Extras del sistema operativo di Amiga), si possono modificare a seconda delle proprie esigenze. A conferma di ciò, sul dischetto allegato al fascicolo numero 2 di Amiga Byte era presente «Mathfont» che, installato nella directory fonts di «ProWrite» e di tutti i word processor grafici, permette di scrivere formule matematiche. Altro vantaggio dei WP di questo tipo, consiste nel poter memorizzare il documento come un unico file. A tante prerogative positive corrispondono però grossi svantaggi. Innanzitutto, il documento viene inviato alla stampante come file puramente

Figura 5. In un unico documento ogni paragrafo può avere un formato diverso. L'impaginazione impostata non viene visualizzata sul monitor perché il programma non è WYSIWYG.

Figura 6. I parametri di stampa sono davvero molti. Efficacissima l'opzione di giustificazione automatica, funzionante anche con i caratteri proporzionali. Si legga (sotto) la schermata.

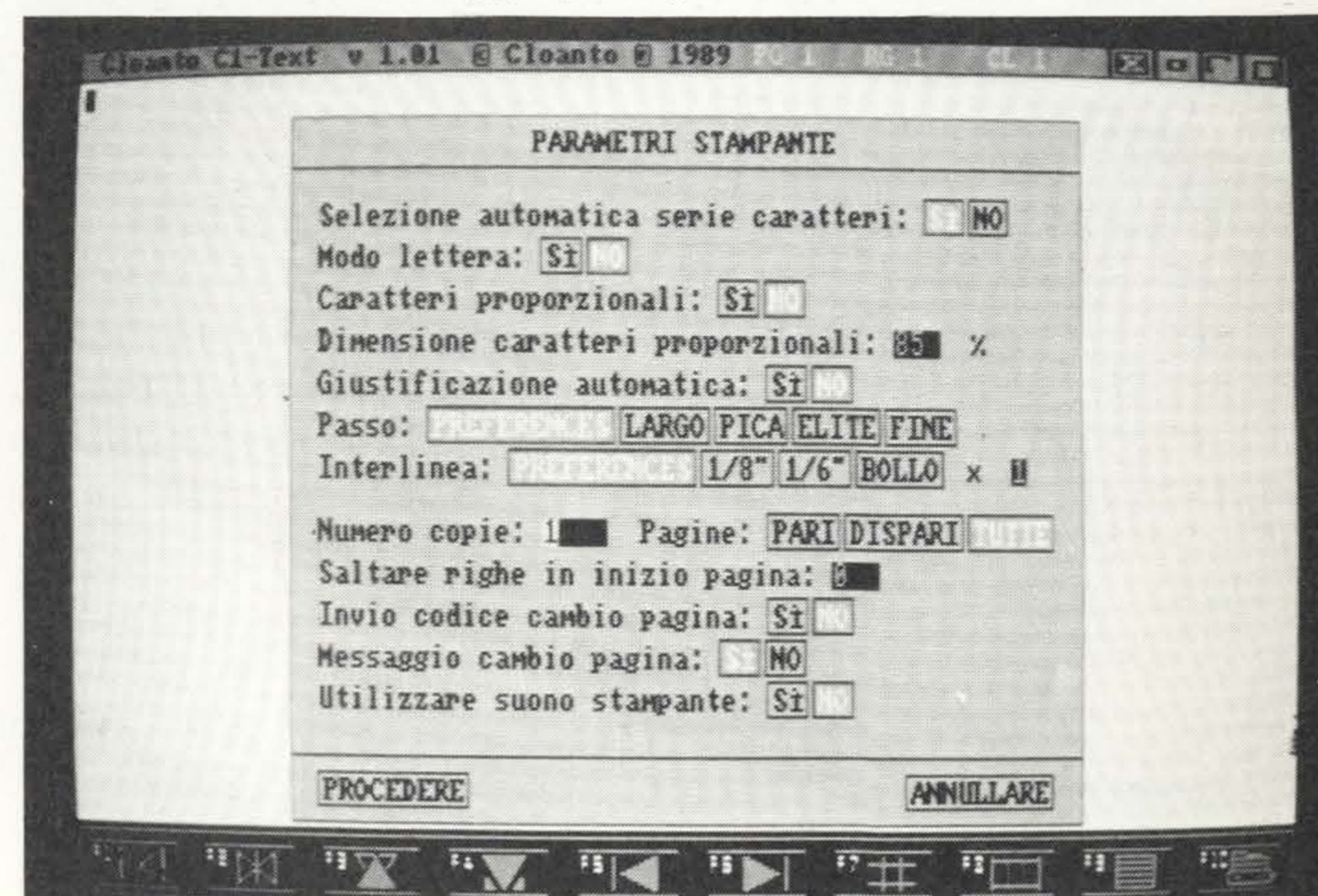



grafico: anche se i driver per le stampanti della release 1.3 di AmigaDOS sono molto più veloci dei precedenti, per stampare una pagina ci vogliono sempre alcuni minuti. Se è vero che le moderne stampanti a 24 aghi consentono una risoluzione che può arrivare a 360x360 pitch per pollice (superando in alcuni casi le costose laser), il monitor di Amiga in Hi-Res interlacciato arriva però ad avere una risoluzione massima di circa 80x90 pitch per pollice. Essendo la stampa in bit-map, è evidente che anche con una stampante laser non si andrà al di là della risoluzione del monitor: sufficiente per i disegni, ma assolutamente inadeguata per il testo. In conclusione, il documento richiede lunghi tempi di stampa con una bassa qualità. «C1-Text» per ottenere la massima qualità di stampa non lavora in bit-map; più precisamente, il programma effettua una netta distinzione tra grafica e testo: l'immagine viene stampata ovviamente in bit-map, ma il testo viene stampato con i font interni della stampante. In questo modo si otterrà una stampa del testo perfetta (compatibilmente alla stampante utilizzata), con una velocità elevata. Gli svantaggi di questo procedimento sono legati al fatto che testo e grafica vengono trattati separatamente. Non è infatti possibile memorizzare un documento come un unico file, ma tutte le volte occorre caricare immagine e testo separatamente e stampare con la sequenza giusta. Il testo non potrà essere posizionato a fianco dell'immagine, ma solo sopra o sotto. Operativamente la stampa di un documento con grafica e testo con «C1-Text» è abbastanza semplice: si carica il testo tramite l'opzione «Aprire documento»; successivamente, con l'opzione «Caricare immagine» si carica la prima immagine da stampare. Si stampa poi con la sequenza desiderata. Supponiamo ad esempio di voler realizzare un documento composto da una parte scritta come testata, seguita da una breve introduzione, quindi l'immagine grafica, infine il commento finale scritto. Si carica il testo completo o lo si crea; si carica l'immagine; la prima parte di testo che va stampata la si delimita come blocco. Con l'opzione «Stampa blocco» si stampa questa prima parte di testo. Effettuata la stampa, il programma non darà ordine alla stampante di espellere il foglio, che rimarrà in posizione permettendo di continuare la procedura. Con l'opzione «Stampa immagine», si stamperà il disegno caricato. Infine, con le modalità viste prima, si stamperà l'ultima parte di testo. Naturalmente è possibile «spezzettare» la stampa in quante fasi si vuole: in questo modo si possono stampare più immagini diverse sullo stesso foglio. In definitiva questo sistema, ancorché non praticissimo, permette però di ottenere documenti di qualità impensabile per word processor che lavorano in bit-map. Se si desiderano prestazioni superiori sia come complessità d'impaginazione che come qualità, occorre invece rivolgersi a pacchetti di Desk Top Publishing. ■

non essere ottimale. Questo modo di memorizzazione ha un rendimento molto elevato con documenti lunghi. Vengono salvate anche tutte le informazioni riguardanti lo stile del documento.

I FORMATI

Il formato **IFF-FTXT** è uno dei formati standard di Amiga per la memorizzazione dei testi; altri programmi che lo utilizzano possono caricare testi scritti con «C1-Text». Sempre in questo formato vengono memorizzate tutte le informazioni riguardanti lo stile del documento.

Il formato **ANSI X3.64** permette di salvare il documento introducendo delle sequenze di controllo inserite dal carattere <Esc>. Questo formato è conforme alle norme 3.64-1979 stabilite dal comitato nazionale americano degli standard ANSI. Il gruppo di sequenze utilizzato è quello chiamato SGR, lo stesso dei programmi text-editor e dei driver delle stampanti. Non vengono memorizzate le informazioni riguardanti lo stile del documento, ma vengono conservate solo le informazioni relative ai caratteri (corsivo, neretto e sottolineato).

Il formato **ASCII** memorizza solo il testo senza alcuna informazione riguardo lo stile del documento. Salvando il testo in questo modo si ha la certezza di avere la massima compatibilità possibile con tutti i programmi e con computer anche diversi da Amiga. (Esistono infatti alcuni programmi che permettono di trascrivere testi in ASCII da Amiga DOS a MS-DOS).

IL CRITTATO

Il formato **CRITTATO** è una particolarità di «C1-Text»: selezionando questa opzione viene richiesto un codice, che può essere composto sia da lettere, che da numeri, che da simboli. Quando poi si caricherà un testo salvato in questo formato sarà neces-

Figura 7. La modifica dei colori sia dello schermo di C1-Text che di un'eventuale immagine caricata, si effettua agendo sui soliti comandi tipici dei programmi grafici. Le cose sono comunque semplici.

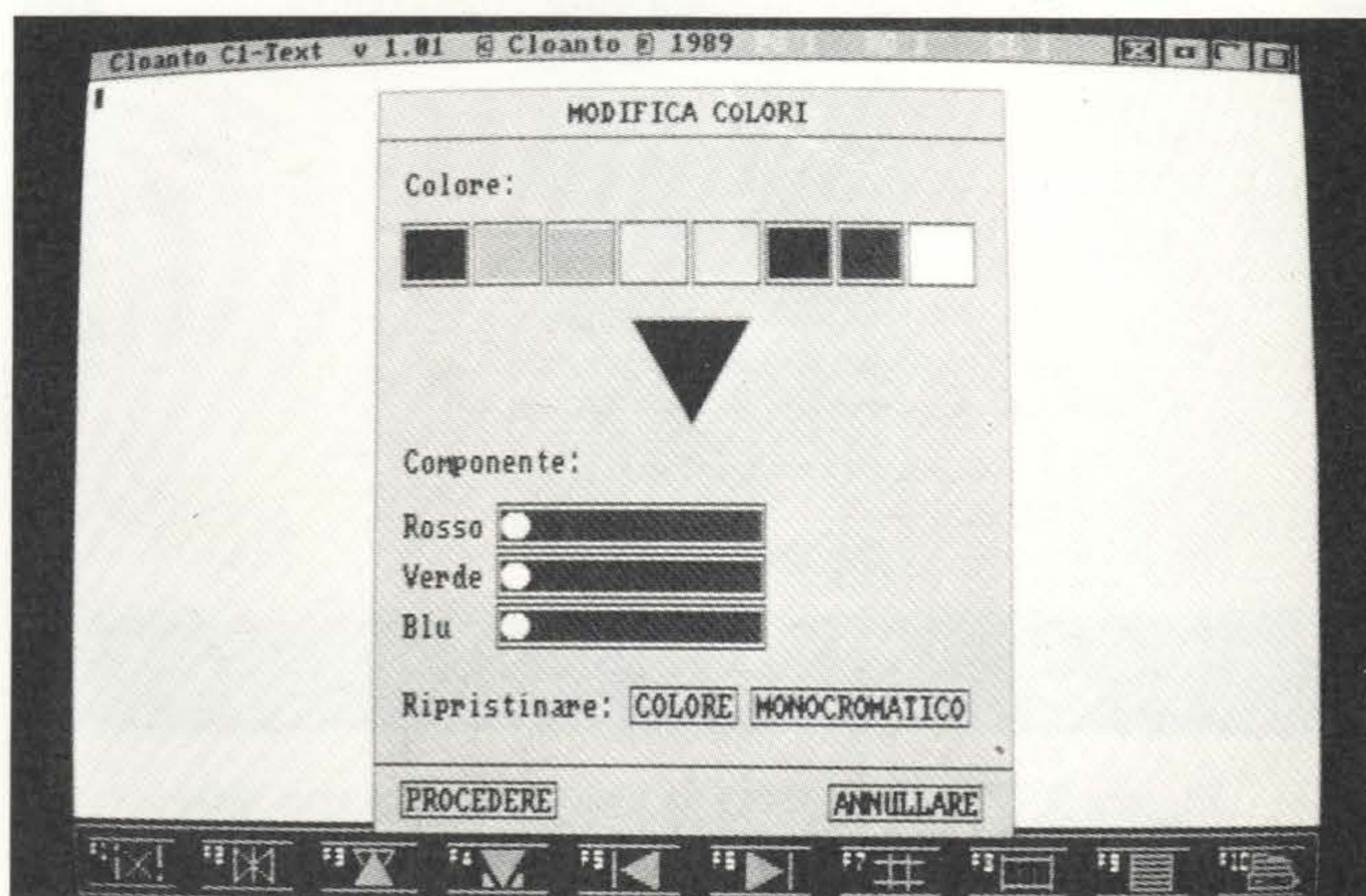
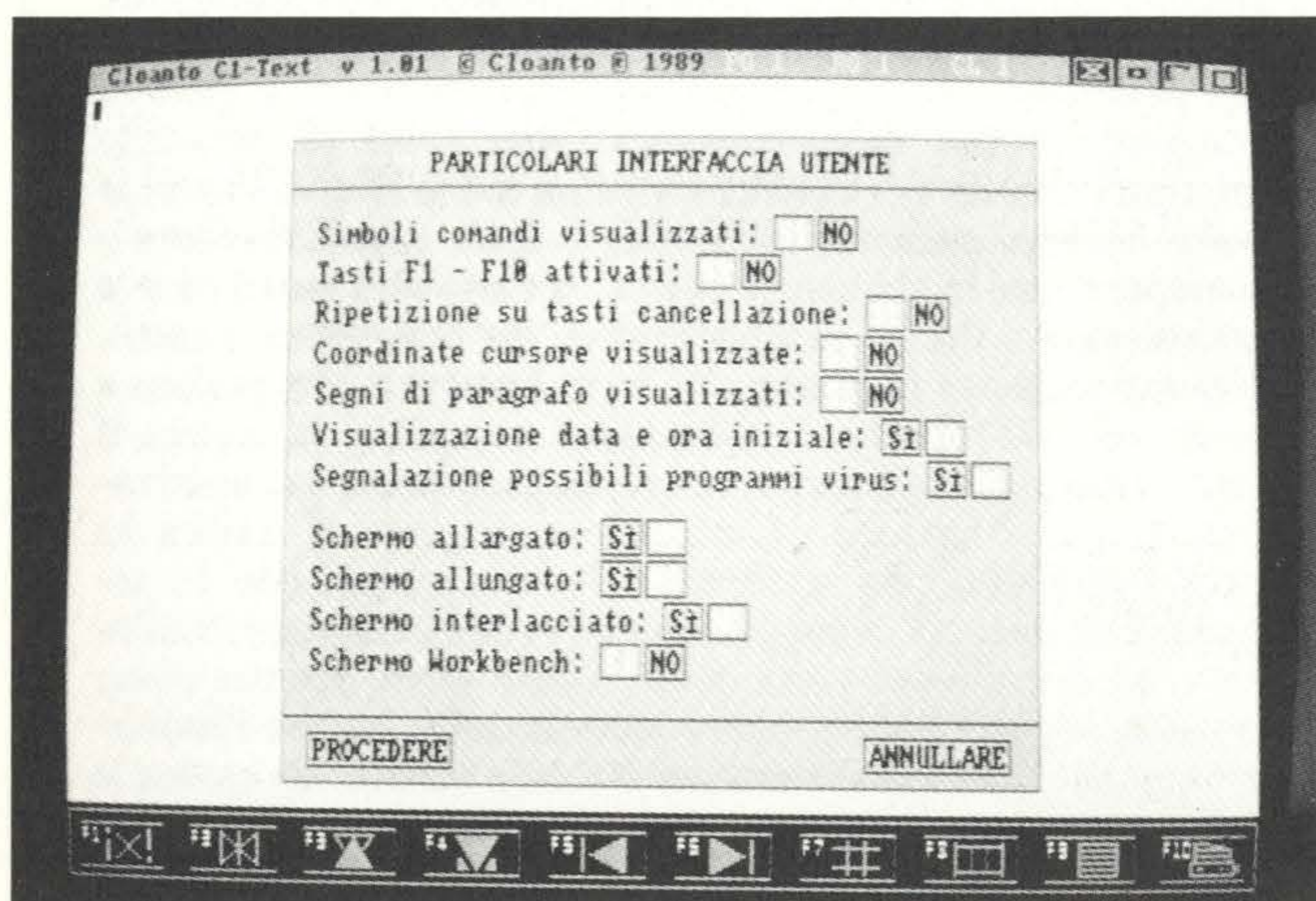
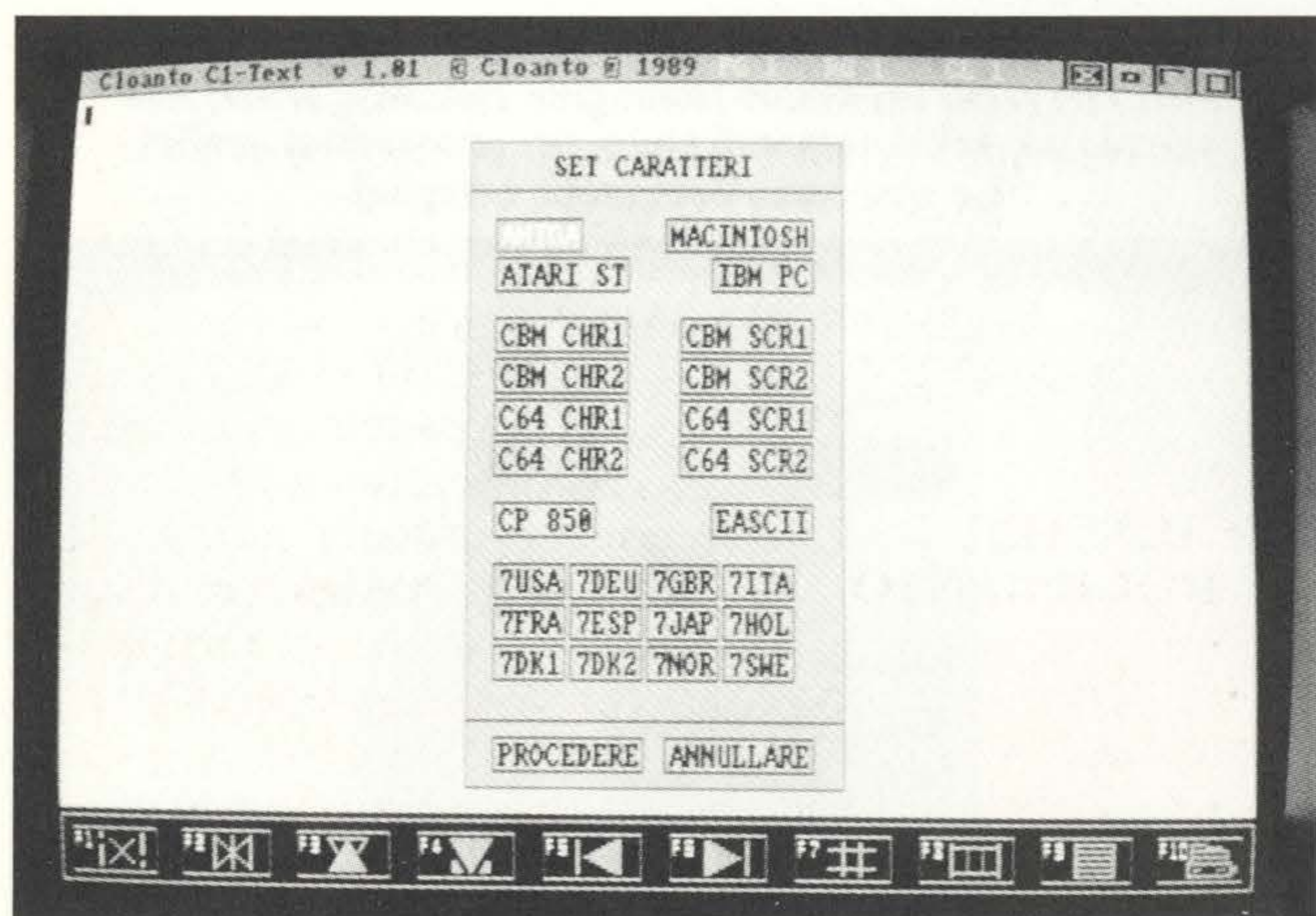



Figura 8. Da questa finestra si possono impostare tutte le preferenze riguardanti l'interfaccia utente. Disponibile anche il modo interlacciato e/o overscan.

sario, ovviamente, inserire il codice esatto, altrimenti il documento non potrà essere letto. Il manuale di «C1-Text» spiega in proposito che il codice di crittazione non è una semplice chiave d'accesso, ma serve a modificare il testo attraverso un particolare algoritmo messo a punto dalla Cloanto. Addirittura si afferma che nemmeno la Cloanto stessa è in grado di leggere un documento crittato se non se ne conosce il codice. La riservatezza dei propri documenti sembra proprio assicurata! In questo formato viene memorizzato anche lo stile d'impaginazione.

Oltre che questi cinque formati, esistono altri due modi per memorizzare un documento: «**Formato Stampa ANSI**» e «**Formato Stampa ASCII**». Il primo permette di salvare il testo come se quest'ultimo fosse mandato alla stampante. Salvare un documento in questo modo è molto utile per preparare file da inviare via modem, oppure perché siano letti direttamente da video tramite programmi tipo «More». Vengono memorizzati anche i parametri riguardanti il numero di copie, le pagine da stampare, le righe bianche in testa alla pagina ed il codice di cambio pagina. Il secondo modo, «**Formato Stampa ASCII**», memorizza il documento in maniera del tutto simile a quella precedente, tralasciando però le sequenze di controllo. In tutti i formati è possibile scegliere se al documento deve essere associata un'icona. Anche l'opzione di memorizzazione può essere richiamata, oltre che da menu, da tastiera. Quando si carica un documento il formato nel quale è stato salvato viene riconosciuto automaticamente dal programma.

La sesta opzione, «**Memorizzare stesso**», consente di salvare un documento con lo stesso nome che aveva al momento del caricamento; se il documento è invece stato creato,.ne viene chiesto il nome. La settima opzione, «**Distruggere documento**», cancella dall'unità corrente il documento. Un documento cancellato con questo comando non potrà più essere recuperato in nessun modo.

L'ottava opzione, «**Dati etichette**», permette di caricare il file da utilizzare nella stampa del testo contenente le etichette; ne parleremo più avanti quando ci occuperemo dell'uso delle etichette.

CONTROLLO STAMPA

La nona opzione, «**Controllo stampa**», serve a caricare, senza visualizzarlo, un file contenente delle sequenze di controllo da inviare alla stampante prima di stampare il documento in elaborazione. Il file da stampare può contenere solo una sequenza di comandi da inviare alla stampante, per esempio il font da utilizzare.

La decima opzione, «**Caricare immagini**», consente di caricare una qualsiasi immagine (nel formato IFF) da associare al testo in elaborazione. Il procedimento per il caricamento dell'immagine è analogo a quello visto per i documenti; l'immagine viene caricata nella risoluzione corrente in una finestra sullo schermo di «C1-Text». Con «**Fine operazioni**» si esce dal programma. Se il documento in elaborazione non è stato salvato, compare un messaggio di avvertimento che consente di annullare l'uscita. Una caratteristica peculiare della versione 2.0 è la possibilità di aprire più finestre contemporaneamente, con più documenti in elaborazione.

TESTO E STAMPA

Il menu «Testo» contiene tutti i comandi di editing classici come cut, copy, paste, etc. Le opzioni presenti, considerando anche i sottomenu, sono ventiquattro, tutte richiamabili anche da tastiera e tramite le icone visualizzate sulla parte bassa dello schermo. I comandi agiscono in quattro maniere diverse: sui blocchi, sulle righe o su parti di esse, sulla ricerca e sulla sostituzione delle stringhe e sul posizionamento del cursore. Per blocco s'intende una qualsiasi parte del testo del quale sono stati definiti un inizio ed una fine. Un blocco può essere una parola, ma anche tutto il documento. Le operazioni sui blocchi avvengono sfruttando l'unità Clipboard. Il blocco selezionato viene memorizzato nell'archivio, ed eventualmente anche su disco. Il comando «**Ordinare blocco**» permette un ordinamento lessicografico dello stesso per righe. I comandi sulle righe o su parti di esse consentono di cancellare il testo alla fine di una parola fino alla successiva, alla fine di una parola fino alla fine della riga e fino all'inizio riga. Anche qui sono presenti le varie opzioni di cut, paste, copy, etc.

Il comando di ricerca

Figura 9. Per mantenere la compatibilità con altri calcolatori sono disponibili numerosi set di caratteri, tra i quali quelli di Atari, Pc e Mac.

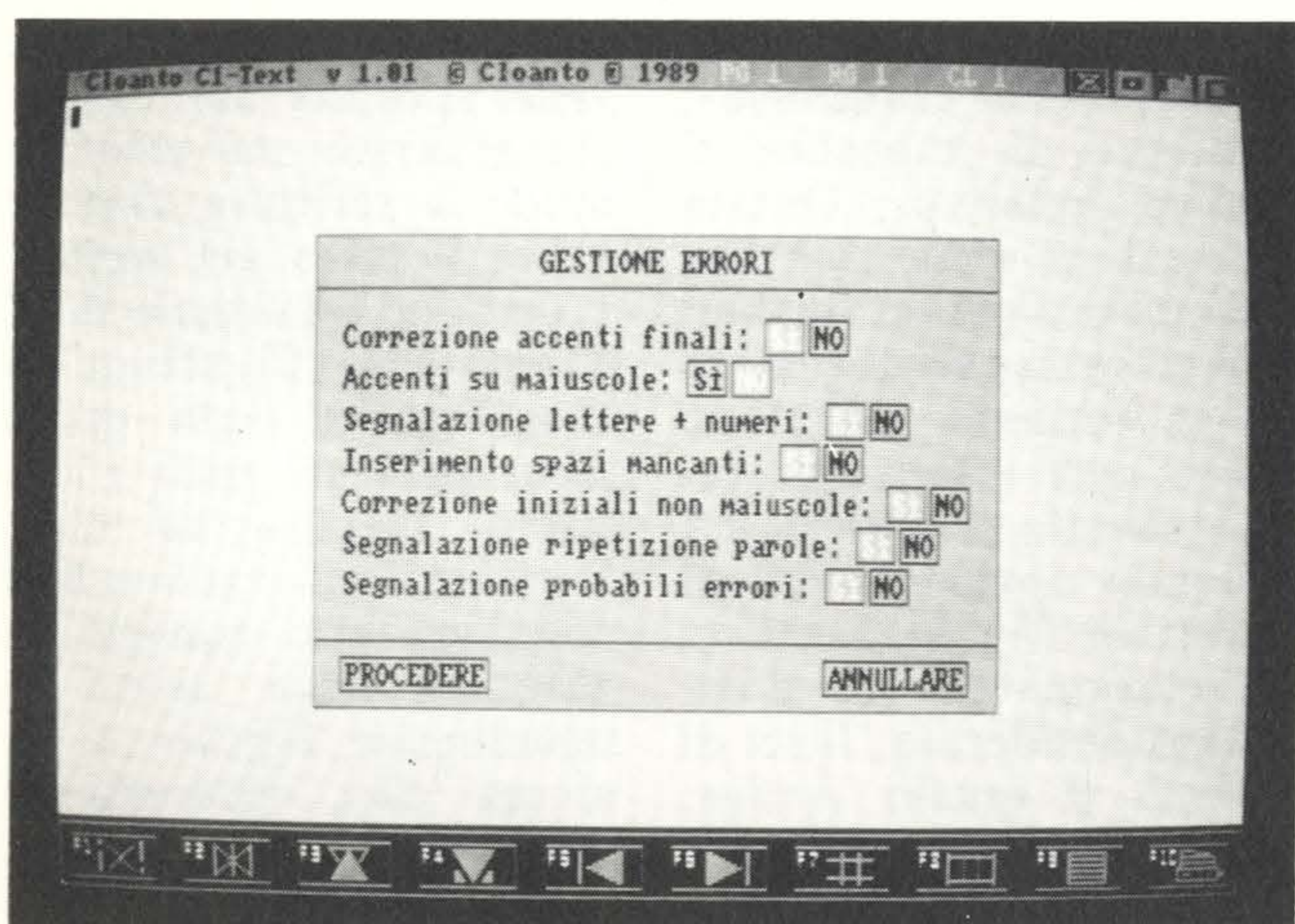



Figura 10. I comandi per la gestione degli errori sono impartibili da questa finestra. Questa procedura, molto efficiente, fa sì che non si senta la mancanza di un dizionario.

delle stringhe, molto efficiente, è applicabile in due modi: veloce e speciale. Se si seleziona il modo veloce, vengono ricercate tutte le stringhe senza distinzione fra maiuscole e minuscole. Con il modo speciale, vengono ricercate le stringhe esattamente uguali a quella inserita. La sostituzione della stringa avviene con le stesse modalità con cui viene ricercata, con la differenza che, oltre che la stringa da ricercare, bisognerà inserire anche la stringa da sostituire. Infine, i comandi riguardanti il posizionamento del cursore permettono di richiamare varie posizioni quali quelle di inizio documento, inizio pagina, etc. Per evitare possibili errori, le icone a fondo-schermo agiscono sui comandi corrispondenti solo se vengono azionate due volte. Eccellente il modo con cui si può far scorrere il testo: è sufficiente posizionare il pointer nella posizione estrema (sinistra, destra, alto o basso), e premere il pulsante sinistro del mouse: il testo scorrerà velocemente e, soprattutto con estrema fluidità. Notevole è poi il fatto che lo stesso procedimento funzioni anche con le immagini che, in questo modo, possono essere centrate nella posizione desiderata. Il menu «Stampa» contiene cinque opzioni: «**Documento**», «**Pagina**», «**Blocco**», «**File**» ed «**Immagine**». I primi tre comandi sono richiamabili anche da tastiera. Il manuale è molto esauriente circa le procedure di stampa ed il settaggio dei driver adatti ad ogni stampante; la stampa si può sempre interrompere agendo sul gadget F1, oppure da menu. Si può stampare tutto un documento, oppure una sola pagina, o un blocco. L'opzione «File» permette di stampare un file senza visualizzarlo: il file in questione è quello che si seleziona con l'opzione (già vista) «Controllo stampa» del menu «Generale». Infine, «Stampa immagine» consente di stampare un'immagine caricata con le modalità prima descritte.

Figura 11. L'opzione di statistica sul documento richiama una finestra contenente molte informazioni al riguardo.

REGOLAZIONE PARAMETRI E MODO STAMPA

Il quarto menu, «**Parametri**», mette a disposizione una serie di opzioni che permettono di settare tutti i parametri a seconda delle proprie esigenze. La prima opzione, «**Carattere**», consente di scegliere il carattere tra tondo, neretto, italico e sottolineato. Non è possibile la scrittura di apici o pedici. Vi è un'ulteriore distinzione tra carattere reale ed etichetta.

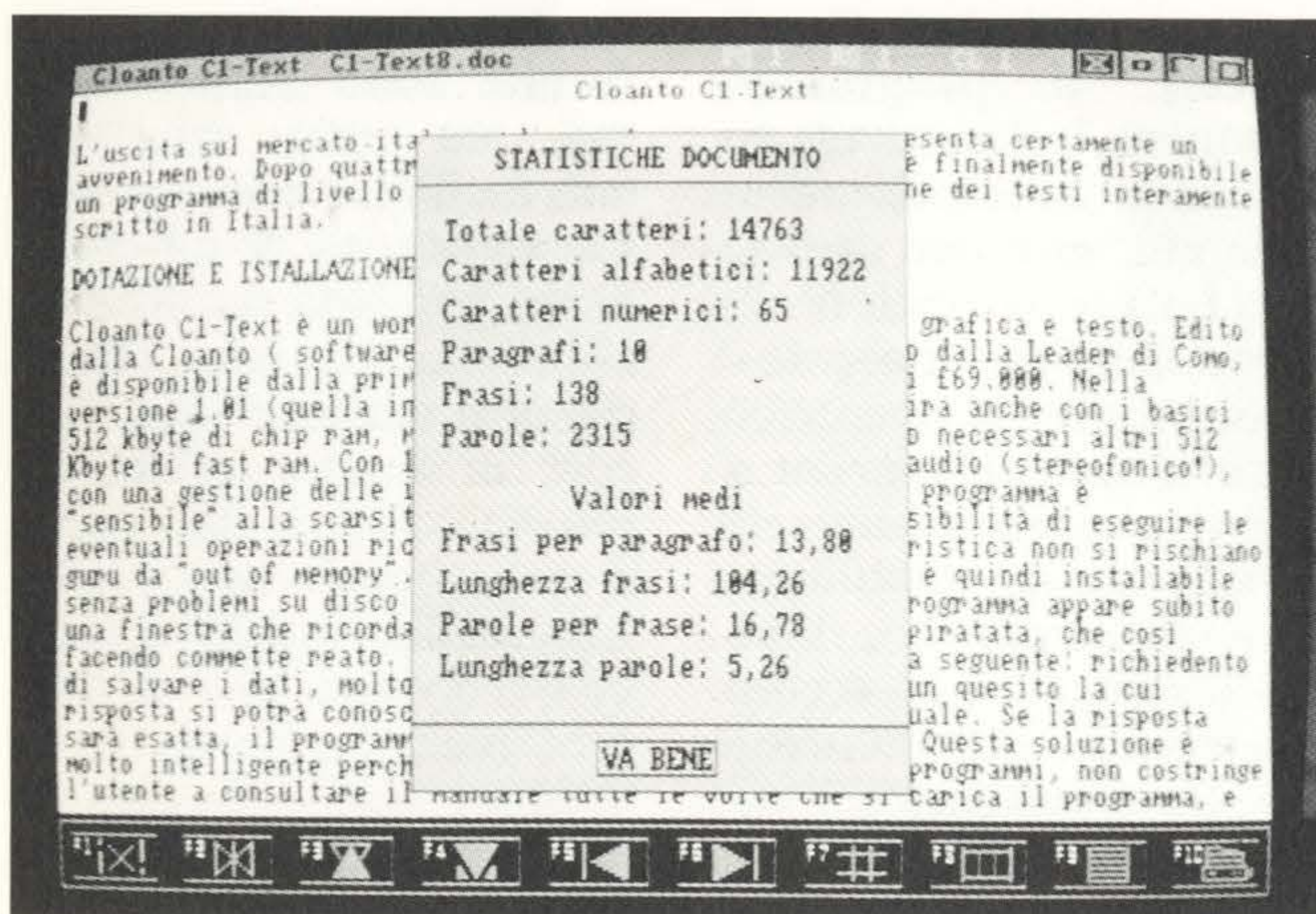
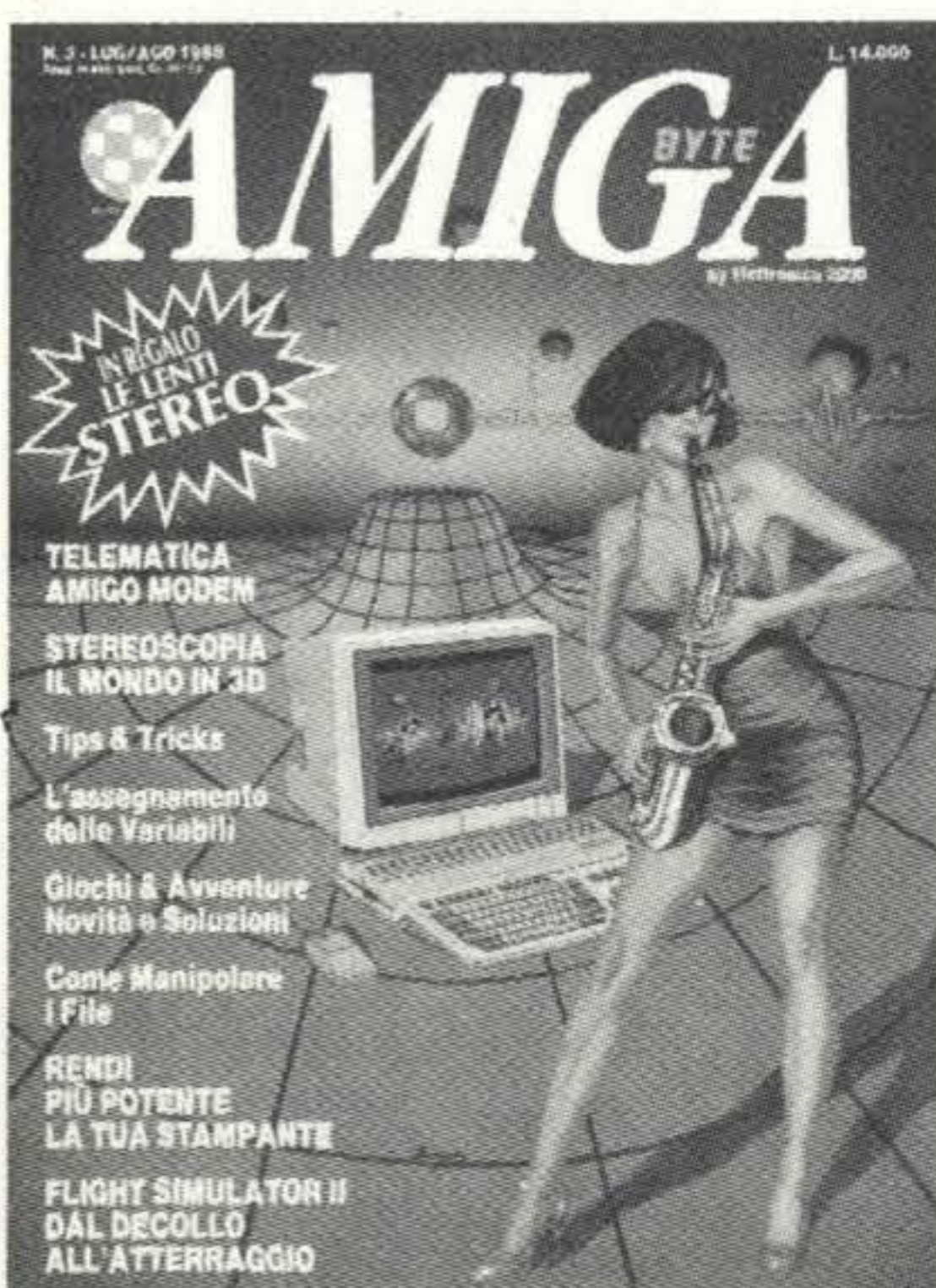
La seconda opzione, «**Impaginazione**», si suddivide in due sottocomandi: impaginazione del documento ed impaginazione del paragrafo (fig. 4 e 5).

IMPAGINARE UN DOCUMENTO

Per l'impaginazione del documento possono essere stabiliti i caratteri per linea, la dimensione della pagina, gli spazi di margine sinistro, le righe di margine superiore ed inferiore. Vi sono anche i comandi per definire la testata. Ogni pagina può essere numerata in modo progressivo, sia con numeri romani che arabi. Il programma consente anche un'impaginazione diversa per ogni paragrafo di un unico documento. I paragrafi possono essere allineati a destra, a sinistra, al centro o giustificati. Ogni paragrafo può essere sillabato a fine di riga.

«C1-Text» non è un programma WYSIWYG, quindi le modifiche effettuate sull'impaginazione saranno correttamente implementate in fase di stampa, ma non verranno visualizzate sullo schermo. Tramite l'opzione «**Stampa**» si accede alle relative regolazioni (fig. 6). È possibile stabilire se impostare, per utilizzarlo, il font della stampante da programma, o se farlo dal pannello di controllo della stampante stessa. Sono presenti anche i comandi per selezionare il modo lettera, i caratteri proporzionali, la giustificazione automatica in fase di stampa, il passo di stampa, l'interlinea, il numero di copie, il salto delle righe ad inizio pagina, il cambio pagina e l'utilizzo del suono della stampante laddove ne fosse dotata. Nel dischetto «Extras» ci sono numerosi driver per stampanti.

Sempre nel menu «Parametri» sono presenti le opzioni per modificare i colori dello schermo di «C1-Text» di un'eventuale immagine caricata (fig. 7). Un'opzione insolita per un word-processor è quella denominata «**Audio**»; «C1-text» utilizza infatti l'audio di Amiga in diverse tonalità per avvertire l'utente delle operazioni in corso. Vengono segnalati errori, normali procedure, utilizzo dei menu, ed altro, con suoni diversi. Tramite l'opzione «Audio» si può decidere se disattivarlo, oppure se variare il volu-

me sia delle segnalazioni d'errore che delle altre segnalazioni. Un'ulteriore possibilità di regolazione dei parametri è offerta dalle opzioni per la data ed il suo formato.

IN QUALE LINGUA?

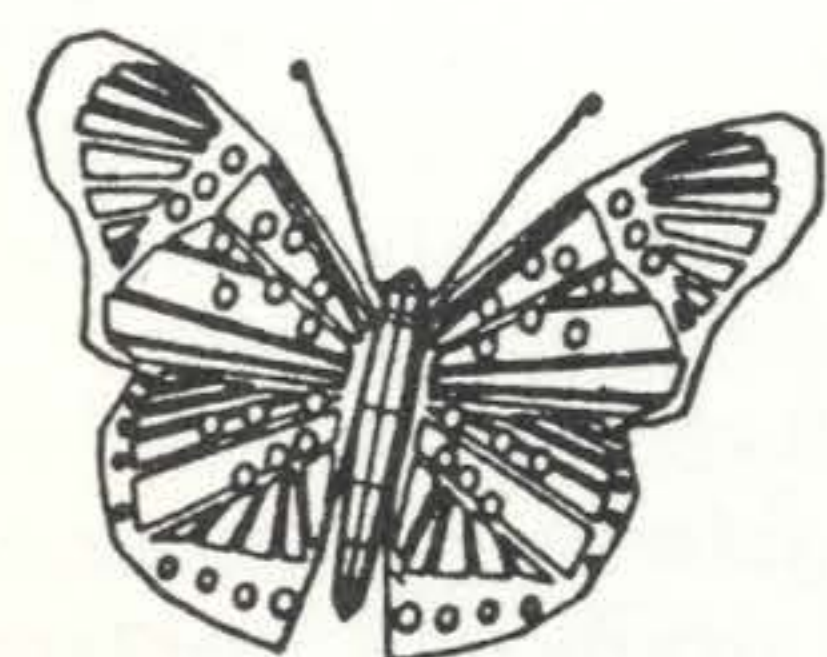
L'opzione «**Lingua**» permette di impostare la lingua in cui si sta scrivendo il documento: utile per la gestione degli errori. Con l'opzione «**Formato numeri**» si possono stabilire le rappresentazioni del punto decimale e del formato dei numeri. Selezionando «**Interfaccia utente**» (fig. 8) si accede ad una finestra nella quale sono presenti tutti i comandi relativi alla risoluzione e molti altri parametri quali la visualizzazione delle coordinate del cursore, l'attivazione dei tasti funzione, l'attivazione della ripetizione dei comandi di cancellazione (del e back-space), etc. Una volta settati tutti i parametri è necessario memorizzare il tutto con l'apposita opzione «**Memorizzare**», uscire dal programma e ricaricarlo. Occorre sottolineare come «C1-text» permetta all'utente di lavorare sotto qualsiasi risoluzione possibile. Se la memoria è sufficiente, il programma può essere utilizzato in modo interlacciato ed in overscan orizzontale e verticale. Questi tre modi, oltre che alla risoluzione standard 640x256, possono essere combinati fra loro in ogni maniera, ottenendo un numero di possibilità veramente elevato. Se si possiede il monitor adatto, è possibile ottenere la risoluzione 1008x1024.

FORMATO FILE E UTILITÀ

Nel menu «**Formato file**» sono presenti cinque opzioni, la prima delle quali, «**Codice crittazione**», consente di impostare il codice relativo. Questa operazione viene richiesta automaticamente quando si memorizza un documento in formato crittato e senza aver inserito precedentemente il codice. La seconda opzione, «**Set di caratteri**» (fig. 9), permette di selezionare il set di caratteri desiderato. Il set di default è quello Amiga, ma se si vuole utilizzare il testo in elaborazione su altri computer, è possibile usare il set di caratteri di questi ultimi. Con la terza opzione, «**Parametri**», si settano i codici TAB a fine riga o a fine paragrafo e si sceglie il simbolo che «C1-Text» utilizzerà al posto degli accenti gravi quando, per motivi di spazio dipendenti dal set di caratteri utilizzato, non sarà possibile posizionarli sopra le vocali accentate. L'opzione «**Dati etichette**» consente di stabilirne i formati. Un testo contenente etichette è, ad esempio, un modulo da riempire, nel quale vi sono parti di testo fisse (ad esempio le intestazioni), e parti di testo che variano di volta in volta (nomi, cognomi, etc.). La gestione di questi tipi di documenti con «C1-Text» è estremamente facilitata dalle molte opzioni che il programma mette a disposizione. È infatti possibile memorizzare il documento con il testo fisso ed un file contenente i dati (le etichette). Il programma stamperà i documenti sostituendo automaticamente le etichette per ogni testo. La prima opzione del menu «**Utilità**» consente di interrompere le operazioni in corso sia sul testo che su disco, che su stampante. Con l'opzione «**Dattilografia**» sceglieremo tra il modo di scrittura «**Inserimento**» e quello «**Sovrascrittura**». Se si desidera scrivere all'interno di un testo, nel primo modo la parte di testo a sinistra del cursore viene spostata man mano che si scrive; nel secondo modo la scrittura avviene sopra il testo già scritto. L'opzione «**Gestione degli Errori**» (fig. 10), accede ad una finestra nella quale sono presenti tutti i comandi inerenti ad essa. Sebbene il programma non contenga un dizionario, la gestione degli errori è ugualmente efficace e, in alcuni casi, sicuramente più veloce.

LA GESTIONE DEGLI ERRORI

Gli errori di battitura vengono segnalati da un suono e da una variazione di luminosità dello schermo (flash). I tipi di errori segnalati dipendono dalla lingua selezionata; la segnalazione è in tempo reale. L'ultima opzione, «**Statistiche**», fornisce tutti i dati possibili relativi al documento in elaborazione, quali il numero totale di caratteri, frasi, parole, etc. (fig. 11).

«C1-Text», insomma, si rivela un programma molto ben fatto, che annovera particolarità uniche quali la gestione degli errori, la memorizzazione dei documenti in sette formati diversi, il riconoscimento dei virus, una davvero versatile gestione delle etichette, la possibilità di accedere praticamente a tutte le risoluzioni possibili. E molte altre. Le opzioni fornite sono numerosissime, ma tutte azionabili con facilità e velocemente. La mancanza di un dizionario non si fa sentire grazie alla menzionata, efficacissima gestione degli errori in tempo reale. Le uniche carenze imputabili sono la mancanza di scrittura mediante apici e pedici ed il fatto che il programma non permetta di vedere sullo schermo le modifiche fatte sull'impaginazione del testo.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI VARI

Nonostante i suggerimenti apparsi nel fascicolo di AmigaByte di giugno, sono ancora molti coloro che non sono riusciti a portare a termine l'impresa di sottrarre la principessa Daphne dalle grinfie del drago Singe in «Dragon's Lair». C'è ancora una speranza, tuttavia, per consen-

tire loro di completare l'avventura e godersi quindi lo spettacolo della straordinaria grafica a cartoni animati di questo gioco.

Quando, dopo il caricamento iniziale, appaiono i titoli di «Dragon's Lair», premete i seguenti tasti in sequenza:

ESC
R
/
L
N
7

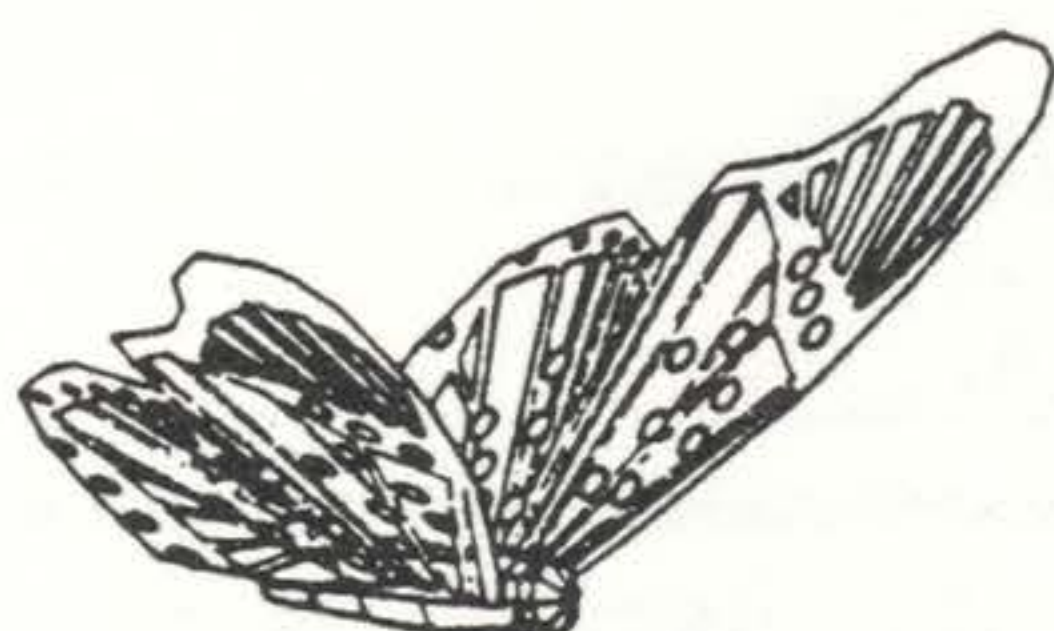
e successivamente premete il tasto fire del joystick.

«Dragon's Lair» verrà caricato e Dirk porterà automaticamente a termine la sua missione senza bisogno di sfiorare nemmeno un tasto, mostrandovi come superare ognuna delle numerose insidie.

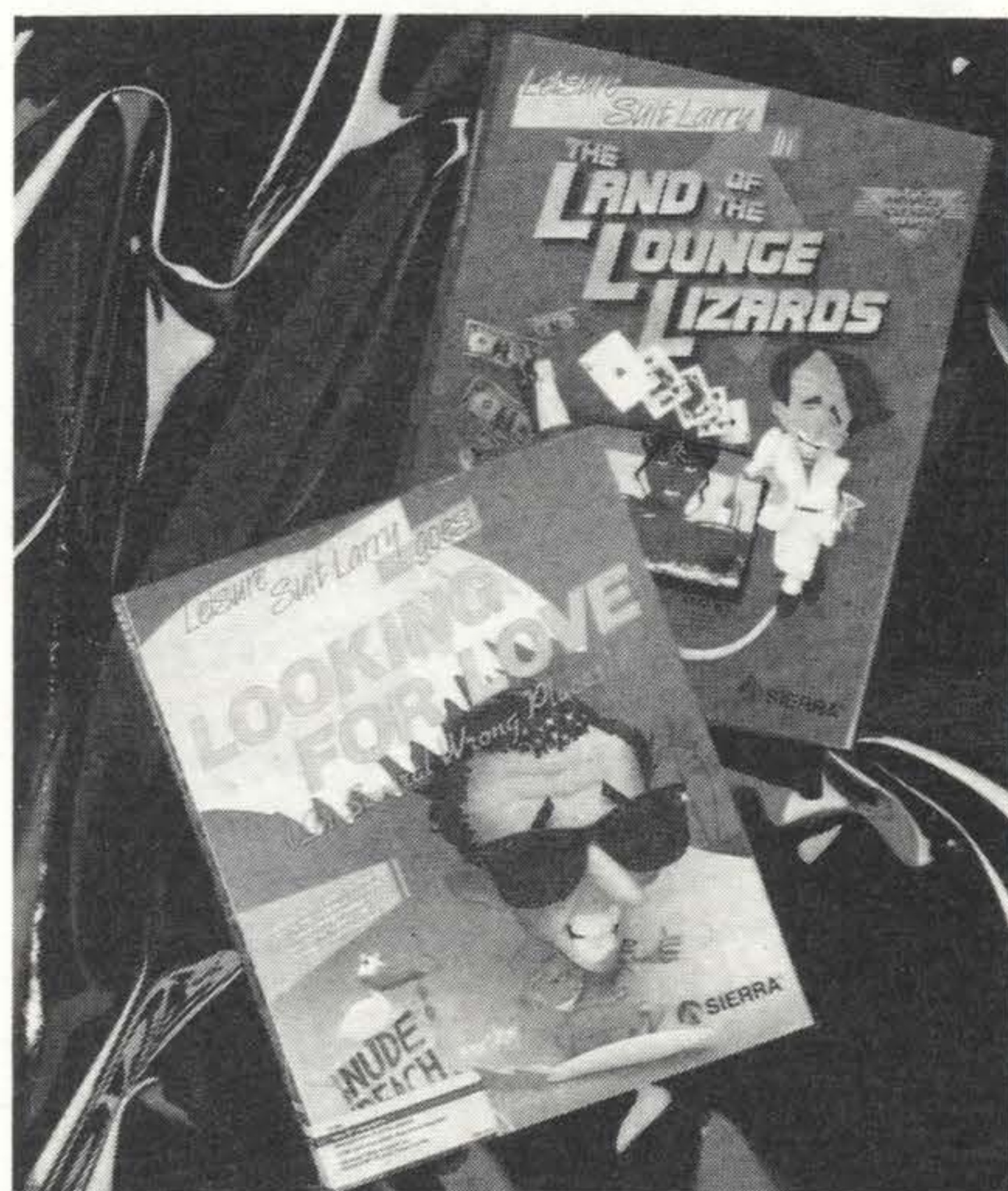
John Rambo è nei guai: deve avventurarsi nel quartier generale nemico e, sbarazzandosi dei malvagi soldati sovietici (alla faccia della distensione!), trarre in salvo il suo amico colonnello Troutman.

Se anche voi avete tentato l'impresa, giocando all'ottimo «Rambo III» prodotto dalla Taito, saprete come non si tratti di un compito semplice.

Un lettore di Asti, Guglielmo Bigatti, ci ha scritto per rivelarci come, digitando la parola «RENEGADE» nella tabella degli high-score, si possa accedere al cheat mode.

Premendo successivamente i tasti 1, 2 o 3 sarà poi possibile selezionare il livello di gioco desiderato.

L'occasione per rispolverare un gioco che non veniva caricato da tempo nel nostro Amiga può essere fornita appunto da un cheat-mode. In questo caso, la «reliquia» da ripescare è costituita da «The Great Giana Sisters», della Time Warp Productions, una dignitosa conversione del classico arcade «Super Mario Bros.», a suo tempo recensita sul primo numero di AmigaByte.

Il cheat-mode si attiva digitando sulla tastiera la parola «ARMIN». Da quel

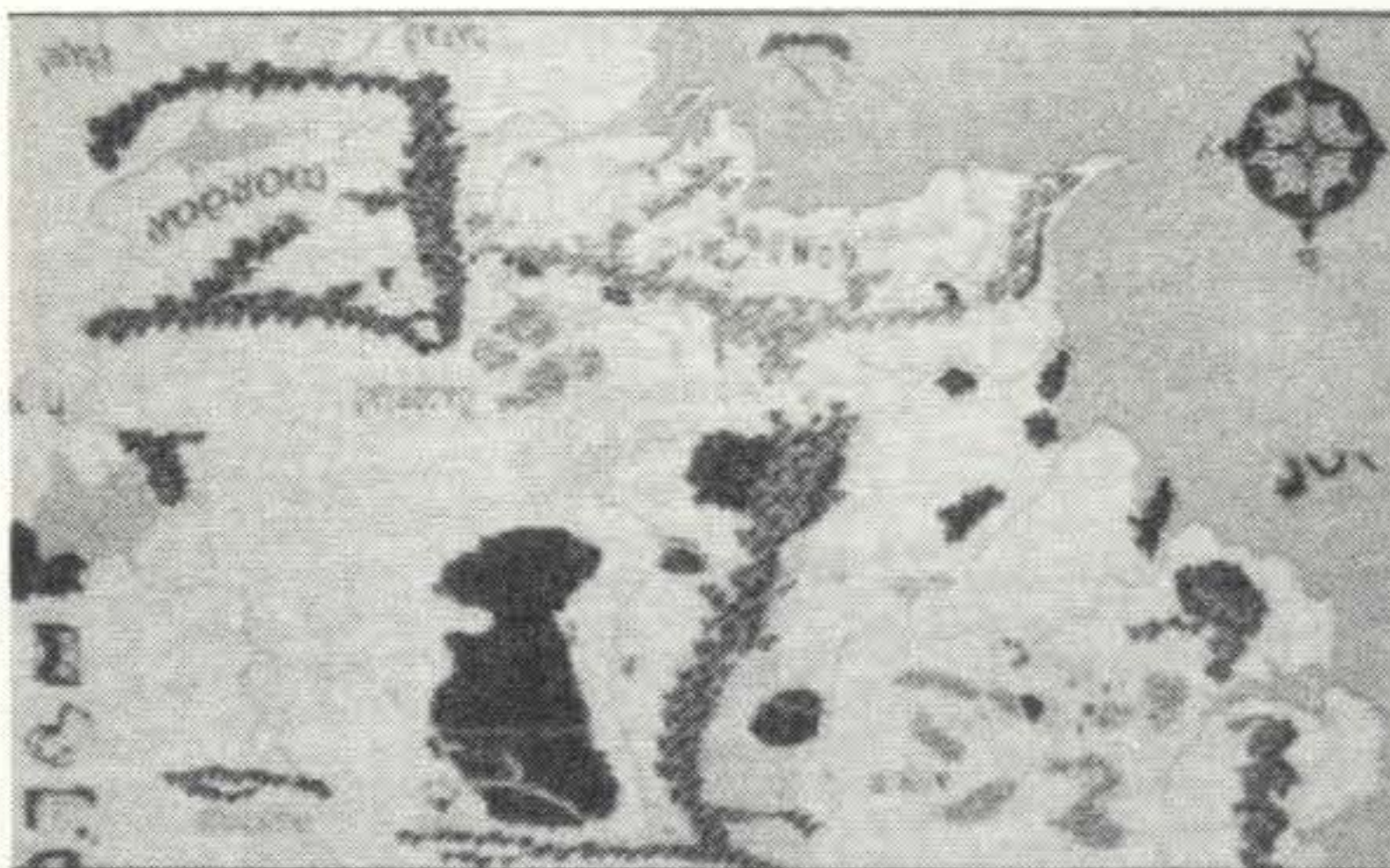
momento in poi sarà possibile, durante il gioco, avanzare al livello successivo mediante la pressione del tasto N.

Generalmente le tips riguardanti avventure e giochi di strategia rappresentano una vera rarità: il trucco che ora descriveremo costituisce quindi una singolare eccezione, particolarmente appetibile in quanto non si riferisce ad un solo programma, ma è utilizzabile in un considerevole numero di avventure.

I programmatori della Sierra On-Line, la software house nota a tutti gli avventurieri per aver creato una popolarissima serie di titoli che comprende anche «Space Quest», «Leisure Suit Larry» e «Police Quest», hanno inserito all'interno dei loro prodotti una routine nascosta che consente di accedere a qualsiasi locazione del gioco semplicemente digitandone il numero di codice.

Durante una partita è infatti sufficiente premere i tasti Alt e D per visualizzare un messaggio contenente il titolo del gioco e la versione dell'interprete del linguaggio dell'avventura; se, dopo aver premuto un tasto qualsiasi per chiudere la finestra, digiterete il comando «TP», apparirà la dicitura «New Room»: e vi verrà richiesto di inserire un numero.

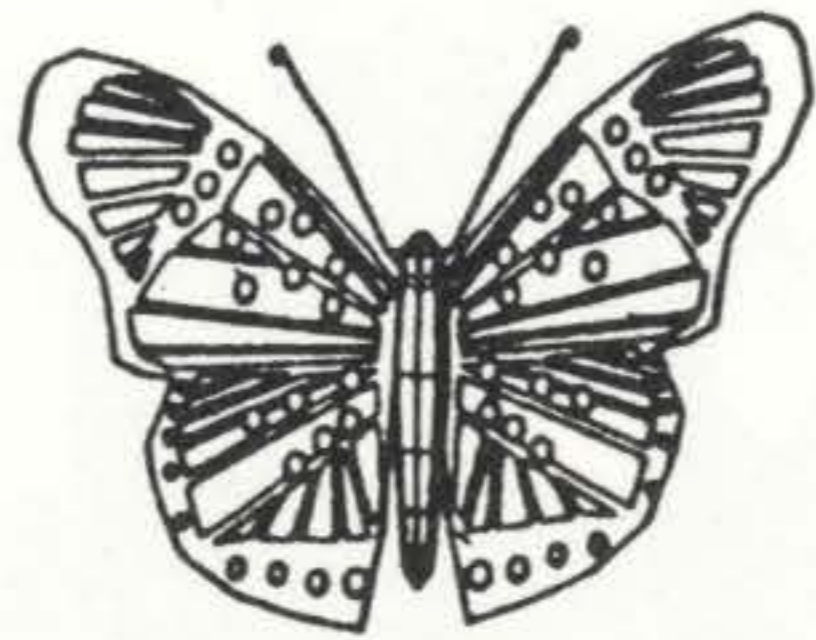
Digitate un numero e sarete istantaneamente trasportati alla locazione corri-

spondente. Tenete presente che se non esistesse una locazione che corrisponda al numero da voi inserito, il programma molto probabilmente si bloccherà con un messaggio di errore; questo trucco, inoltre, non funziona con proprio tutti i giochi della Sierra On-Line, ma solo con i titoli più recenti.

Per affrontare la minaccia di Sauron e dei suoi Nazgul in «War in Middle Earth», il gioco della Melbourne House ispirato alla trilogia del «Signore degli anelli» di Tolkien, vi proponiamo alcuni

suggerimenti, utili per orizzontarsi meglio durante la prima parte della vicenda e prepararsi alla battaglia.

All'inizio del gioco vi trovate nella città di Hobbiton e controllate i movimenti di Frodo, Sam e Pippin; dovete dirigervi verso Rivendell, invitando Merry ad unirsi a voi non appena lo incontrate.

Quando il computer vi avverte che Gandalf il mago è stato avvistato, istruitelo in modo che si rechi a Trollshaws, dove porterete Frodo ed i suoi compagni, perché si unisca a voi.

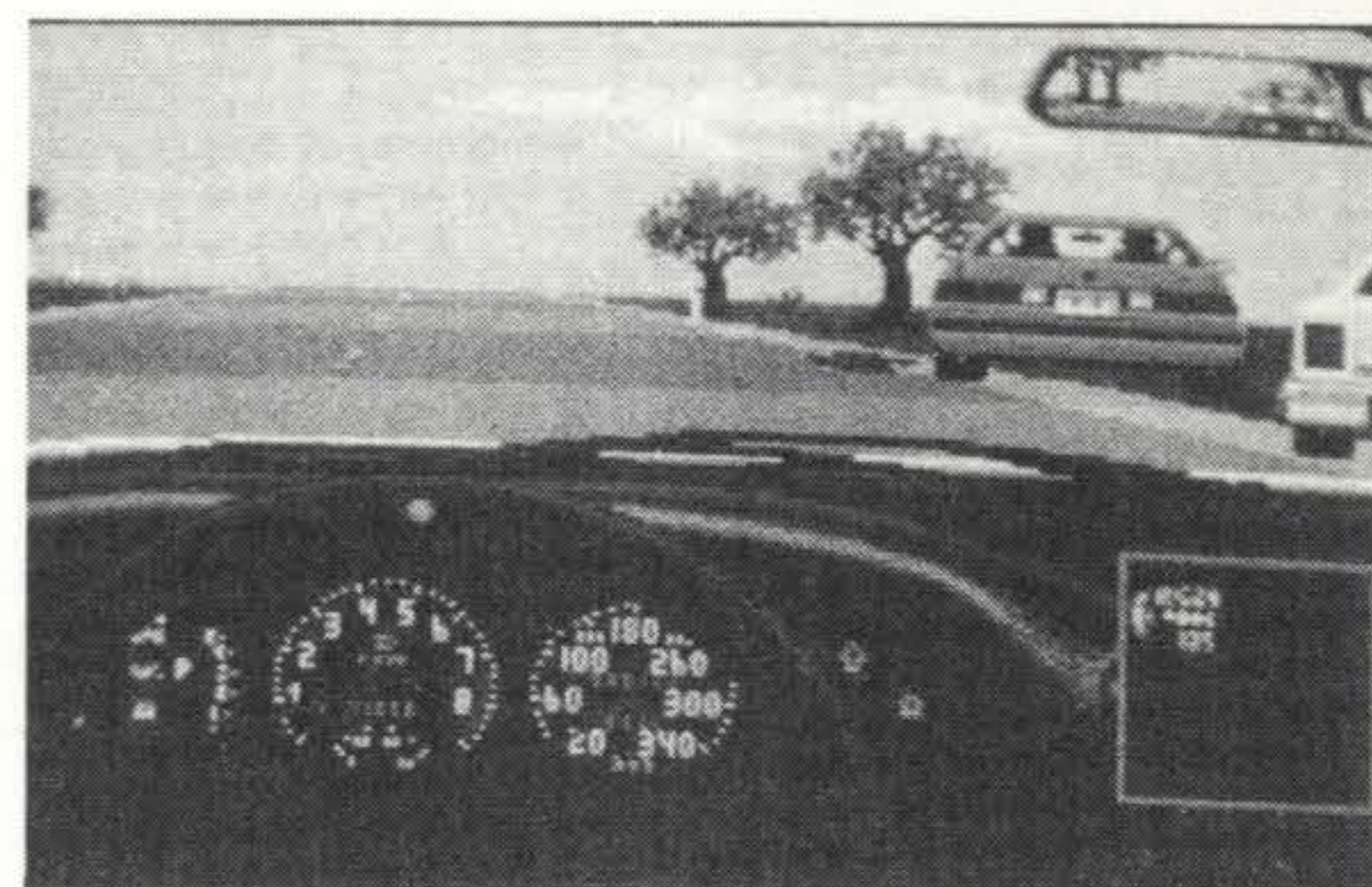
Lo scopo successivo consiste nel riunire tutte le forze amiche presenti nella Terra di Mezzo in due grandi armate: la prima a nord, in località Thraduils Place, e la seconda a sud, a Welsford. Dovrete poi fare in modo che i tre gruppi (Frodo e le due armate) si riuniscano nella pianura di Dagorland. Da qui, infine, dovrete dirigere il vostro esercito verso Mount Doom, ove avverrà lo scontro finale con le forze di Sauron.

Per rendere esteticamente più gradevoli e spettacolari i vostri programmi Basic, potete sfruttare questa routine che visualizza qualsiasi scritta in formato «tri-

```
Extras:
SCREEN 2,640,256,4,2
WINDOW 2,"",,0,2
LIBRARY "graphics.library"
CALL SetDrMd (WINDOW(8),0)
y1% = 100 : x% = 200 : y2% = 100
Text$ = "AmigaByte Tips & Tricks"
View& = PEEKL(WINDOW(7)+46)+44
FOR i% = 0 TO 12
  CALL SetRGB4(View&,i%,i%,0,0)
  COLOR i%
  CALL move(WINDOW(8),x%,y1%) : pr Text$
  CALL move(WINDOW(8),x%,y2%) : pr Text$
  y1% = y1% + 1 : y2% = y2% - 1  : x% = x% + 2
NEXT i%
CALL SetRGB4(View&,13,15,0,0)
COLOR 13
CALL move(WINDOW(8),x%,y1%) : pr Text$
CALL move(WINDOW(8),x%,y2%) : pr Text$
WHILE INKEY$ = "" : WEND
CALL SetDrMd(WINDOW(8),1)
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 2
LIBRARY CLOSE
END

SUB pr(out$) STATIC
  CALL Text(WINDOW(8),SADD(out$), LEN(out$))
END SUB

AmigaByte>
```

dimensionale». Nel listato si fa ricorso all'istruzione LIBRARY «graphics.library», quindi accertatevi che nella directory corrente sia presente il file «Graphics.bmap» (reperibile nella directory BasicDemos del dischetto Extras) prima di eseguire il programma.

Ottenere tempi eccezionali e punteggi altrettanto elevati a «Test Drive II», secondo capitolo dell'ottima simulazione di corsa automobilistica prodotta dalla Accolade, non è poi così difficile quanto può sembrare... a patto naturalmente di essere in possesso del trucco adatto.

Se l'auto controllata dal computer vi ha fatto mangiare la polvere, oppure se continuate ad uscire di strada ed a fracassarvi contro gli alberi, provate a digitare la parola «BGASS»: sarete istantaneamente trasportati davanti alla prima linea bianca che delimita lo spazio antistante la stazione di servizio. Sarà solo questione di percorrere qualche decina di metri per fare rifornimento di carburante ed ottenere punteggi da capogiro.

Se non volete nemmeno fare lo sforzo di

guidare fino alla pompa di benzina, dovrete invece digitare la parola «BGASST»: in questo caso verrete trasportati direttamente davanti alla stazione.

Infine, per aumentare la potenza del motore ed ottenere maggiore accelerazione, battete la parola «AERF»: sarete così in grado di dare del filo da torcere anche alle auto della polizia.

Se ancora non avete risolto completamente «War in middle earth», l'arcade-adventure della Melbourne House, non disperate: l'elenco che segue comprende tutti gli oggetti reperibili nella terra di mezzo e l'esatta locazione in cui si trovano.

LUOGO	OGGETTO
Tuckborough	— Borraccia nera (black flask)
Est di Buckland	— Bastone di legno (wooden staff)
Michel Delving	— Pozione blu (blue potion)
Grey Havens	— Pozione blu (blue potion)
Forlond	— Borraccia nera (black flask)
Sud di Forlond	— Palantir
Belegast	— Armatura (Mithril mail)
Casa di Bombadil	— Spada (Elven blade)
Barrow Downs	— Spada (Elven blade)
Nord di Barrow Downs	— Spada (Elven blade)
Ovest di Annuminias	— Scettro d'oro (golden sceptre)
Sud di Ost-in-Edhil	— Antica spada (ancient sword)
Rivendell	— Armatura (Mithril mail)
Lorien	— Mantello (Elven cloak)
Lorien	— Fiala luminosa (glowing phial)
Lorien	— Corda (coil of rope)
Nord di Grebor	— Martello (Dwarwen hammer)
Nord di Dol Goldur	— Anello (Dwarwen ring)
Sud di Monte Gram	— Borraccia nera (black flask)
Sud di Monte Gram	— Freccia rossa (red arrow)
Sud di Monte Gram	— Armatura (Mithril mail)

A quanto pare, esistono più trucchi per «Sword of Sodan» che per qualsiasi altro game in circolazione per Amiga: ogni mese, o quasi, siamo infatti «costretti» a pubblicare un nuovo cheat mode per questo gioco.

Meglio comunque non lamentarsi, ed essere anzi grati ai programmatori per aver concesso a noi poveri giocatori in difficoltà qualche speranza in più.

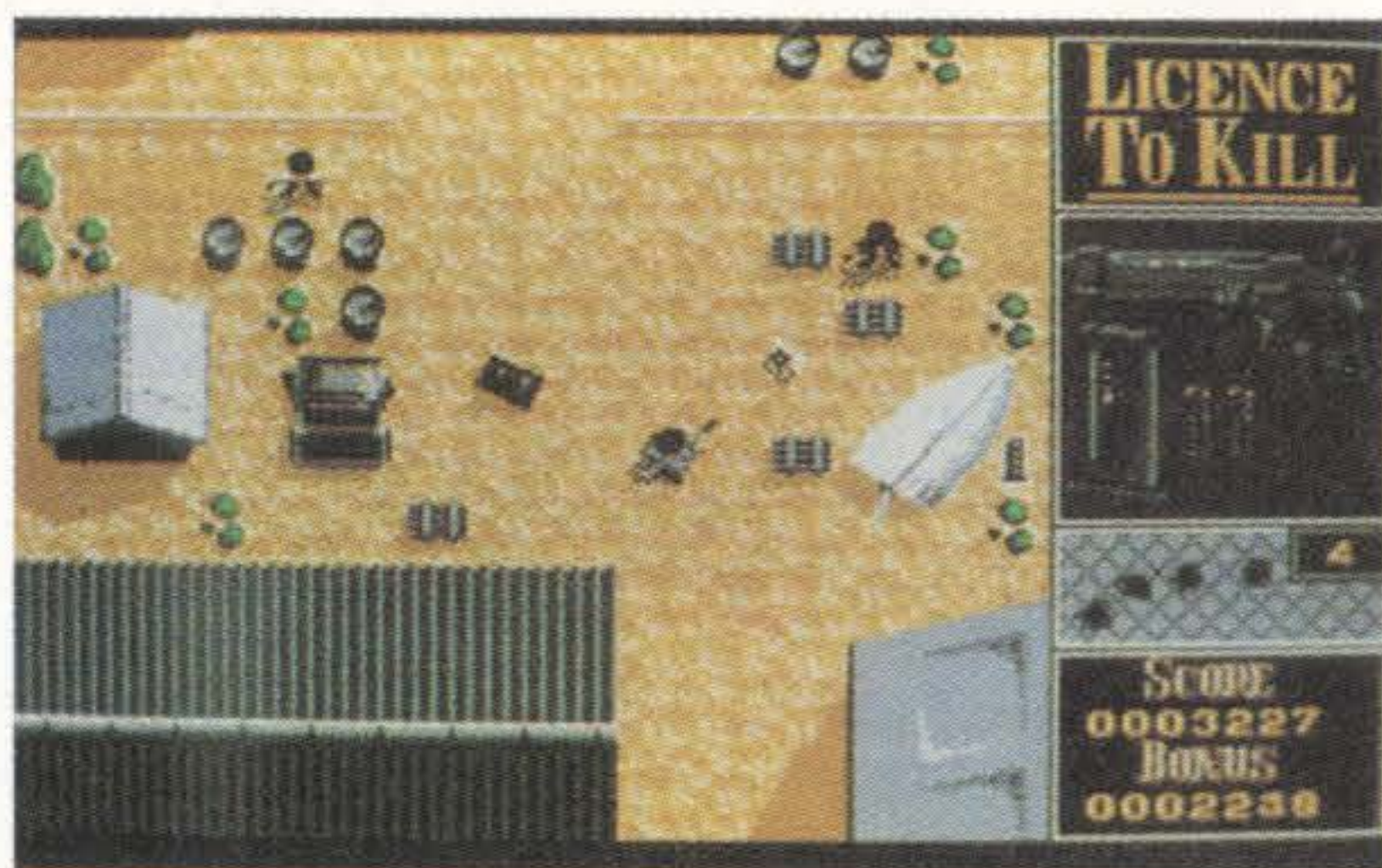
Iniziate a giocare normalmente e, una volta defunti, inserite un qualsiasi nome nella tabella degli high-scores. Cominciate poi immediatamente una nuova partita e, durante il primo schermo, digitate la parola DISCOVERYSOFTWARE (così come la vedete, senza spazi!) e premete Return.

Voilà, il gioco è fatto: ogni volta che vorrete passare al livello successivo, sarà sufficiente premere il tasto Return. ■

Software Express

«Il mio nome è Bond. James Bond». Quante volte avete sentito questa frase, al cinema o in televisione? È ora il vostro turno di

007 LICENCE TO KILL

pronunciarla, poiché questo gioco della Domark vi consente di calarvi negli eleganti panni della più famosa ed affascinante spia mai esistita.
Tratto dal film «007: Vendetta privata», «Licence to Kill» è un gioco arcade a sei livelli che ricalcano fedelmente altrettante sequenze del film; lo scopo consiste nel catturare Sanchez, uno spietato trafficante di droga sudamericano.
Inizialmente vi trovate a bordo di un elicottero, con il quale dovete seguire dall'alto la jeep di Sanchez senza farvi abbattere dai proiettili sparati dai suoi scagnozzi appostati lungo il percorso; successivamente, armati solo di una pistola, dovrete inseguire a piedi il criminale aggirandovi per un molo abbandonato, raccogliendo le munizioni disseminate qua e là e riparandovi dai colpi nemici dietro a bidoni d'olio.
Dal molo, Sanchez tenterà la fuga con un

aereoplano: Bond dovrà perciò calarsi da un elicottero con una fune, agganciare in volo la coda dell'aereo e catturarlo. Le successive sequenze vedono Bond immerso nelle acque marine con indosso una muta subacquea: lo scopo consiste nel raccogliere i contenitori di cocaina dispersi in mare, evitando gli arpioni dei sommozzatori nemici o eliminandoli con il solo aiuto di un coltello.

Quando Sanchez (ancora!) tenterà di fuggire con un idrovolante, dovrete lanciare un arpione con una corda, agganciarvi al velivolo e tentare di raggiungerlo arrampicandovi su di esso prima che decolli, evitando di spiaccicarvi contro le rocce affioranti e le boe galleggianti.
Il sesto ed ultimo livello è ispirato allo spettacolare inseguimento di autobotti che costituisce le sequenze finali del film: dovrete cercare di spingere fuori strada e fracassare gli altri enormi camion carichi di droga, evitando i missili terra-terra che vi verranno lanciati.
La grafica di «Licence to Kill», pur non essendo particolarmente spettacolare, è buona: il vero punto di forza comunque risiede nella giocabilità, nella discreta varietà di livelli e nella fedeltà al film. È indubbiamento il miglior gioco tra quelli sinora dedicati a James Bond («Live and let die», «A View to a Kill») e i numerosi ammiratori di 007 faranno bene a procurarselo.

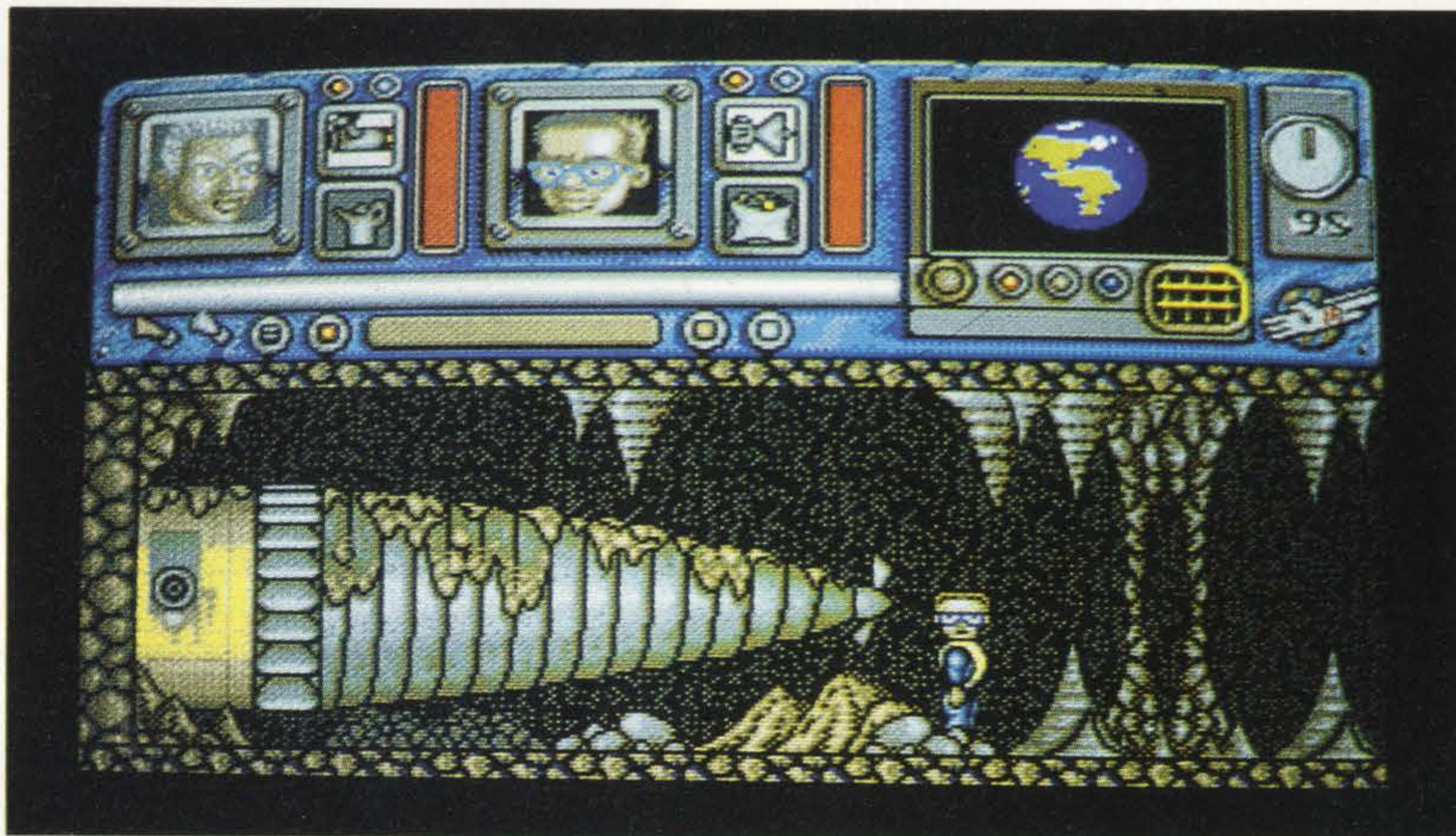
KULT

Il titolo di gioco più bizzarro, ed affascinante, del mese va senza dubbio a «Kult», l'avventura prodotta dalla francese Infogrames.
Riassumere qui la complicatissima e stranissima vicenda che fa da sfondo al gioco è impossibile: per brevità diremo solo che il vostro compito è quello di trovare una ragazza di nome Sci Fi rapita dall'alieno Zorq e di uccidere quest'ultimo. Per farlo, dovrete superare la prova di Deilos, che consiste nel recuperare cinque teschi sacri nascosti in altrettante stanze abitate da inquietanti personaggi. Il ritrovamento di ogni teschio è un rompicapo che dovrete risolvere con l'aiuto degli oggetti immancabilmente reperibili nelle vicinanze, o dei poteri psichici dei quali siete dotati.
Come in ogni «role playing game» che si rispetti, ogni azione deve essere scelta da un menu di possibili mosse che viene presentato ogni volta che si incontra un problema. Il metodo è comunque rapido ed intuitivo, e tutto il gioco fa uso del solo mouse per l'input.
Gli unici vocaboli che vengono spontanei per tentare di descrivere la grafica ed il sonoro

(stereo!) di «Kult» sono «incredibili» e «surreali». La varietà di colori, l'accuratezza nel disegno di personaggi, oggetti ed icone e la qualità delle animazioni e dei suoni dimostra la quantità di lavoro che i programmatori hanno speso in «Kult».
Una volta superato l'impatto iniziale per la bizzarria della trama e dei personaggi, è

facilissimo rimanere totalmente assorbiti dal gioco. Lo stile della narrazione, con i personaggi che parlano mediante fumetti e le brevi sequenze animate iniziali, dà l'impressione di essere parte di un film più che di giocare ad una simulazione. Unica pecca, l'uso da parte del programma di un gergo particolare, che renderà la vita difficile a coloro che non masticano a perfezione l'inglese.
«Kult», per le sue caratteristiche così particolari, non è un gioco adatto a tutti. Ma quei pochi che riusciranno a penetrare la scorza si troveranno irrimediabilmente invischiati dalla storia e non potranno staccarsene tanto facilmente.

THUNDERBIRDS

«Thunderbirds are go!»: con questo grido digitalizzato si apre la presentazione dell'ultimo prodotto della GrandSlam; lo stesso slogan che, quasi vent'anni fa, apriva anche le trasmissioni della popolarissima serie televisiva a pupazzi animati alla quale questa eccellente arcade-adventure è ispirata.
Molti probabilmente non hanno mai visto, o non hanno nemmeno sentito parlare dei «Thunderbirds»; ma per una generazione intera essi hanno rappresentato ciò che per i giovani d'oggi sono stati i cartoni animati giapponesi alla Mazinga.
Non si trattava però di disegni, ma di sofisticatissime marionette animate con procedimenti per quell'epoca rivoluzionari. Le avventure avevano per protagonista un gruppo di personaggi (Lady Penelope, Parker, Brains, Alan e Gordon) a bordo di veicoli avveniristici in grado di unirsi tra loro in varie combinazioni, e di viaggiare per aria, mare, terra e sotto terra: i «thunderbirds», appunto.
Il gioco che ha riportato in auge questa serie TV mette il giocatore nei panni di due personaggi contemporaneamente, ed è possibile alternare il controllo tra l'uno e l'altro in ogni momento. Ci sono svariate missioni da risolvere (salvare un uomo in una miniera allagata, rubare documenti da una cassaforte, disattivare il reattore impazzito di un sottomarino nucleare affondato, etc.) e, come al solito, non è possibile portare più di due oggetti contemporaneamente. Il sonoro non presenta aspetti particolarmente rivoluzionari, mentre la grafica è di ottimo livello, in particolare l'animazione dei personaggi. Le prove da affrontare sono complesse ma non eccessivamente difficili e dovrebbero impegnare piacevolmente anche i non fedelissimi del genere.
«Thunderbirds» è certo un gioco che, almeno nella patria d'origine, la Gran Bretagna, moltissimi giocatori avranno acquistato per puri motivi «sentimentali», indipendentemente dal livello qualitativo. Che conosciate o meno i personaggi a cui è ispirato, comunque, vale sicuramente la pena di includerlo nella propria collezione software.

I Bitmap Brothers, gli stessi programmatori del primo episodio di Xenon e di Speedball, hanno colpito ancora producendo per la ImageWorks un nuovo capolavoro destinato a contendere a «Blood Money» il titolo di miglior shoot'em-up per Amiga.
«Xenon 2 - Megablast» (questo il titolo completo) ha infatti molto in comune con l'eccellente rivale della Psygnosys: in entrambi i giochi lo scopo consiste nel volare attraverso cinque livelli e nel distruggere più alieni possibili, raccogliendo i bonus o il denaro che appare dopo averli disintegrati. Il contante servirà poi per potenziare l'armamento dell'astronave non appena raggiunto uno dei numerosi negozi dislocati lungo il percorso.
Le similitudini tra i due programmi si fermano però qui: «Xenon 2» è ancora più avvincente e spettacolare di «Blood Money». I paesaggi che fanno da sfondo ai cinque livelli di gioco, che scrollano verticalmente, sono graficamente eccellenti, e variano da foreste popolate da insetti, a mondi futuristici, da terre preistoriche infestate da dinosauri, alle profondità del mare.
La colonna sonora del gioco è campionata, ed è stata scritta appositamente per «Xenon 2» da un celebre musicista di colore inglese che si cela sotto lo pseudonimo di «Bomb the Bass».
Immancabile, alla fine di ogni livello, il super alieno gigante, da sconfiggere mediante le armi acquisite lungo la strada.
Un aiuto in merito viene dal commerciante alieno proprietario dei vari negozi di armi: in cambio di una discreta somma, potrà comunicarvi i nomi delle armi più efficaci da impiegare contro il mostro finale.
A prescindere dalla grafica spettacolare e dagli effetti sonori, è la giocabilità a fare di «Xenon 2» un prodotto vincente. A quando un terzo episodio?

NEW ZEALAND STORY

È nuovamente tempo di platform game, a quanto pare. Questo genere di gioco, un tempo popolarissimo (come testimoniano alcuni «preistorici» successi a 8 bit come «Manic Miner» o «Donkey Kong») sembra essere tornato di moda, dopo l'ondata di giochi spaziali e di combattimento che aveva sommerso gli Amiga di tutto il mondo.
«New Zealand Story» è un'ennesima conversione di un gioco arcade, nel quale il giocatore controlla un buffo uccello giallo simile ad un pulcino gigante che indossa scarponi blu. L'azione è ambientata in un parco nazionale, nel quale Tiki (questo il nome del personaggio) deve liberare dalle gabbie in cui sono imprigionati numerosi altri volatili simili a lui. Lo contrasta un variegato assortimento di animali ed altri pericoli, tra i quali spiccano per simpatia alcuni buffi orsetti con occhiali da aviatore.

I venti livelli di cui il gioco è composto richiedono al protagonista doti da acrobata, costringendolo a muoversi per terra, per aria (con l'aiuto di palloni fluttuanti) ed anche sott'acqua (ma attenzione all'ossigeno!).

Definire frustrante la difficoltà di «New Zealand Story» è riduttivo: se già oltrepassare i primi livelli può considerarsi un buon risultato, figurarsi portare a termine l'intero gioco! Sotto il profilo estetico, in ogni caso, il programma è impeccabile. Il lavoro di conversione dal videogame arcade è stato eseguito con cura, e grafica e sonoro rispecchiano fedelmente l'originale.
È difficile trovare qualcosa da ridire su «New Zealand Story», in virtù della perizia con la quale è stato realizzato e dell'immediata simpatia dei personaggi che lo animano. Consigliamo tuttavia ai meno esperti di rivolgersi a giochi meno impegnativi, o di attendere l'uscita di qualche «cheat» per vite infinite su un prossimo numero di AmigaByte.

RAINBOW ISLANDS

Il grande successo di «Bubble Bobble» deve aver convinto la Firebird ad insistere sulla stessa formula; e «Rainbow Islands» rappresenta infatti un seguito ideale di quel simpatico gioco in cui due dinosauri dovevano raccogliere bonus e lanciare bolle all'indirizzo di famelici mostri.
Qui i protagonisti sono due buffi omini, che devono proteggere le sette isole dell'arcobaleno dal malvagio Signore delle Ombre. Per superare ogni schermo è sufficiente riuscire ad arrivare in cima ad esso, arrampicandosi per le varie piattaforme evitando il solito assortimento di nemici. Ogni isola è composta da quattro livelli, per un totale di 28 diverse schermate.
Lo stile del gioco non è molto diverso da quello di «Bubble Bobble»; la principale differenza riguarda l'arma a disposizione del giocatore, un arcobaleno invece che delle bolle; con esso potrete colpire direttamente i nemici o intrappolarli per poi saltarci sopra. Vari bonus che appaiono casualmente possono essere raccolti per incrementare la propria velocità e la potenza dell'arcobaleno o per rallentare i nemici che, dal canto loro, cercheranno di investirvi o colpirvi con il lancio di vari oggetti.
Il livello qualitativo del gioco è pari a quello dell'originale arcade della Taito da cui è tratto, e cioè molto elevato: la grafica è coloratissima e gli sprite dei vari personaggi alquanto buffi. Il sonoro non è da meno, con il brano «Over The Rainbow» (tratto dal «Mago di Oz») che funge da colonna sonora durante il gioco.
Gli appassionati della versione arcade, purtroppo poco conosciuta, non devono esitare di fronte all'acquisto: questa conversione è tra le più fedeli in assoluto mai viste. L'unico consiglio possibile per gli altri è di non farselo sfuggire: non capitano spesso programmi di questo livello.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

La serie di film di «Indiana Jones» appare destinata a rivaleggiare in futuro con quella di James Bond; siamo giunti infatti al terzo episodio e già si parla di un successivo. Analogamente, al precedente videogame dedicato ad «Indiana Jones e il tempio maledetto» si aggiunge ora questo programma, ispirato all'omonimo film con Harrison Ford e Sean Connery.
Lo straordinario successo del film in patria e all'estero ha spinto la LucasFilm a produrre ben due giochi ispirati ad esso. Uno è questo arcade, l'altro è un'adventure dall'aspetto molto simile a quello di «Zak McKracken». Ci auguriamo che almeno l'avventura, ancora non pervenutaci, sia ad un livello qualitativo accettabile; poiché gli auspici, rappresentati dalla versione arcade, non sono tra i più promettenti.
«Indiana Jones» è infatti poco più che un platform game senza pretese particolari, dalla grafica discreta ma dalla scarsa giocabilità. Quattro sono i livelli di gioco nei quali Indy deve fuggire da caverne, saltare sui tetti dei vagoni di un treno, esplorare catacombe a Venezia e castelli gotici in Germania, fuggire a bordo di un dirigibile e di un biplano e recuperare il Sacro Graal da un tempio. Le vicende ricalcano abbastanza fedelmente quelle della pellicola, e tra un livello e l'altro vengono visualizzate immagini digitalizzate dal film stesso.
Alcuni dettagli sono comunque particolarmente frustranti: lo sprite che raffigura Indiana Jones è lento a rispondere ai comandi impartiti dal giocatore, e spesso è solo questione di fortuna sopravvivere ai nemici, le cui azioni casuali rendono ardua l'adozione di una strategia precisa: infine, le routine di collisione sono evidentemente molto «anarchiche», e capita frequentemente di precipitare da piattaforme sulle quali sembrava di essere perfettamente al sicuro.
Graficamente non c'è molto da eccepire: gli sprite sono grandi e curati nei dettagli, e l'animazione molto fluida; gli sfondi lasciano un po' più a desiderare, ma si mantengono comunque su livelli più che sufficienti. Provaci ancora, Indy!

PAPERBOY

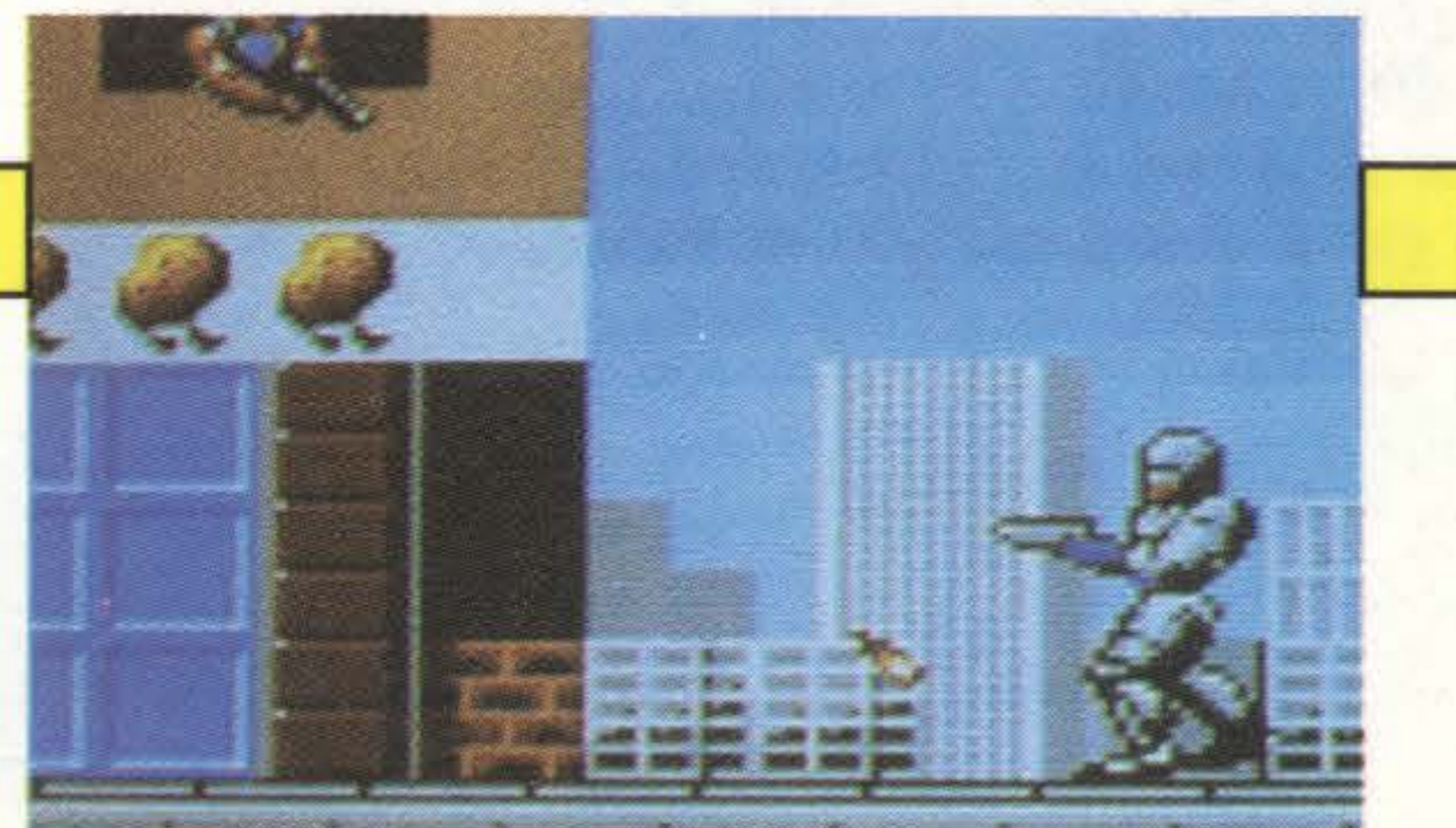
Questo gioco arcade, originariamente prodotto dalla Atari, era stato convertito praticamente per ogni computer esistente, a parte Amiga. L'inglese Elite ha ora colmato questa lacuna, ed il risultato è tale da far perdonare il lungo tempo impiegato.
Per i pochi che non avessero mai giocato a «Paperboy» in precedenza o che non conoscessero la vicenda, riassumiamo brevemente la trama del gioco: Sammy Cycle, il protagonista da voi impersonato, è un intrepido fattorino specializzato nelle consegne a domicilio di giornali. Ogni mattina egli inforca la sua bicicletta e percorre la strada lanciando i quotidiani nelle cassette postali davanti alle abitazioni degli abbonati.
Tanto per complicare le cose, tuttavia, ci sono una miriade di ostacoli da evitare; in pratica qualsiasi collisione con muri, oggetti o persone determina la perdita di una vita. Oltre che gli ostacoli fissi, ci sono anche impedimenti semoventi da scansare, tra i quali automobili, biciclette, cani e detestabili ragazzini che tenteranno di farvi cadere manovrando automobili radiocomandate.
Ogni abbonato che non riceve il suo giornale puntualmente ogni mattina cancellerà il suo abbonamento a partire da quel giorno: terminare le vite a vostra disposizione o perdere tutti gli abbonamenti equivale ad un Game Over, mentre riuscire a portare a termine un'intera settimana di consegne significa risolvere il gioco e vedere la vostra foto apparire trionfalmente sull'edizione domenicale del giornale.
Se in una mattina riuscirete a consegnare tutti i giornali correttamente, verrete ricompensati con un certo numero di nuovi abbonati; analogamente, potrete incrementare il vostro punteggio raccogliendo i mucchi di giornali posti agli angoli delle strade e guadagnare dei bonus lanciando quotidiani attraverso le vetrate delle finestre degli inquilini non abbonati.
«Paperboy» è una conversione molto fedele all'originale, sia graficamente che dal punto di vista sonoro; gli unici appunti possibili riguardano la difficoltà iniziale (imparare a manovrare la bici ed a centrare correttamente i bersagli con i giornali è molto frustrante) e l'eccessiva elasticità del programma nell'individuare la collisione tra sprite: capita a volte di cadere anche solo sfiorando determinati ostacoli, oppure di non esserne minimamente influenzati anche colpendoli in pieno.

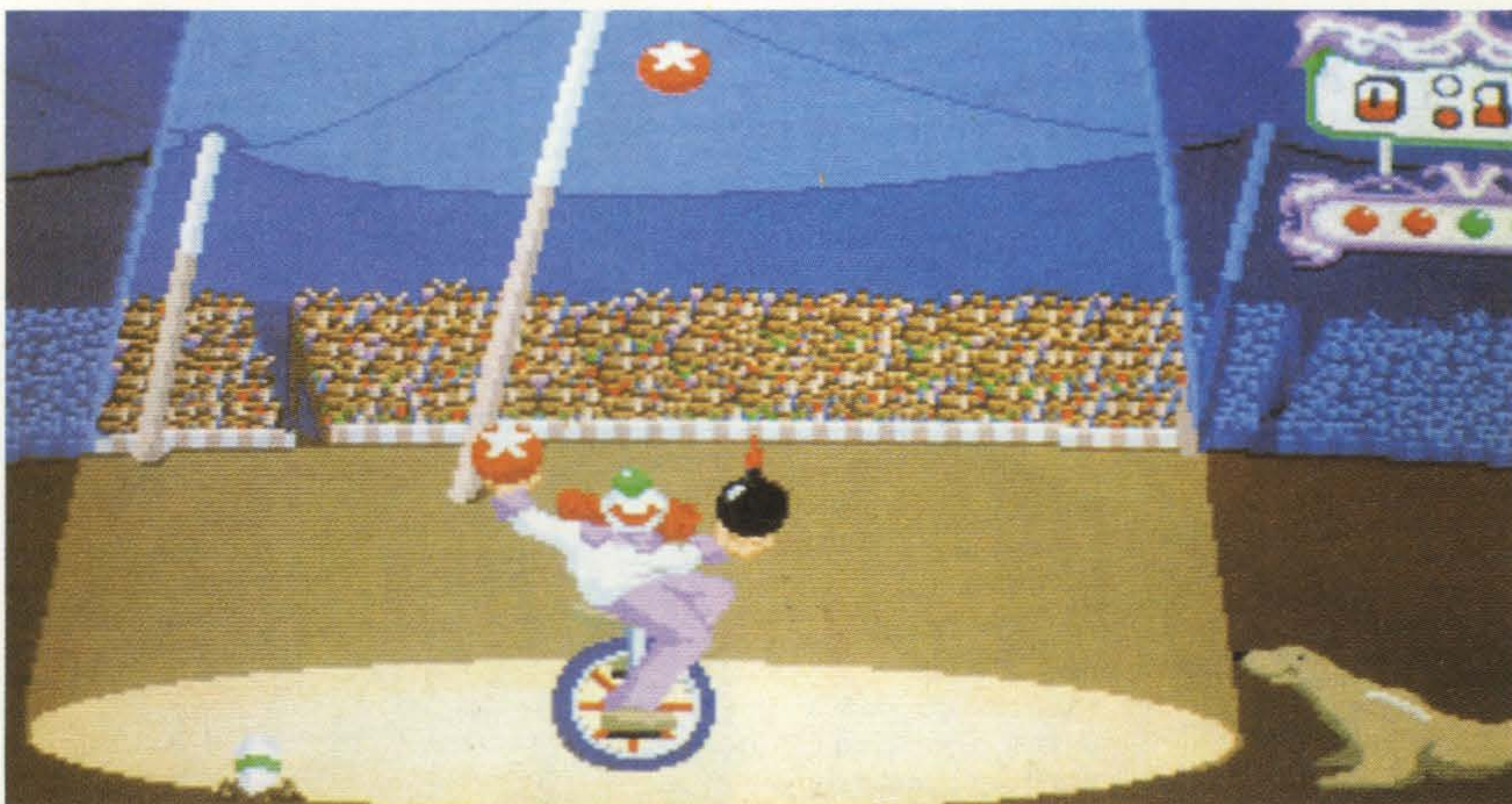
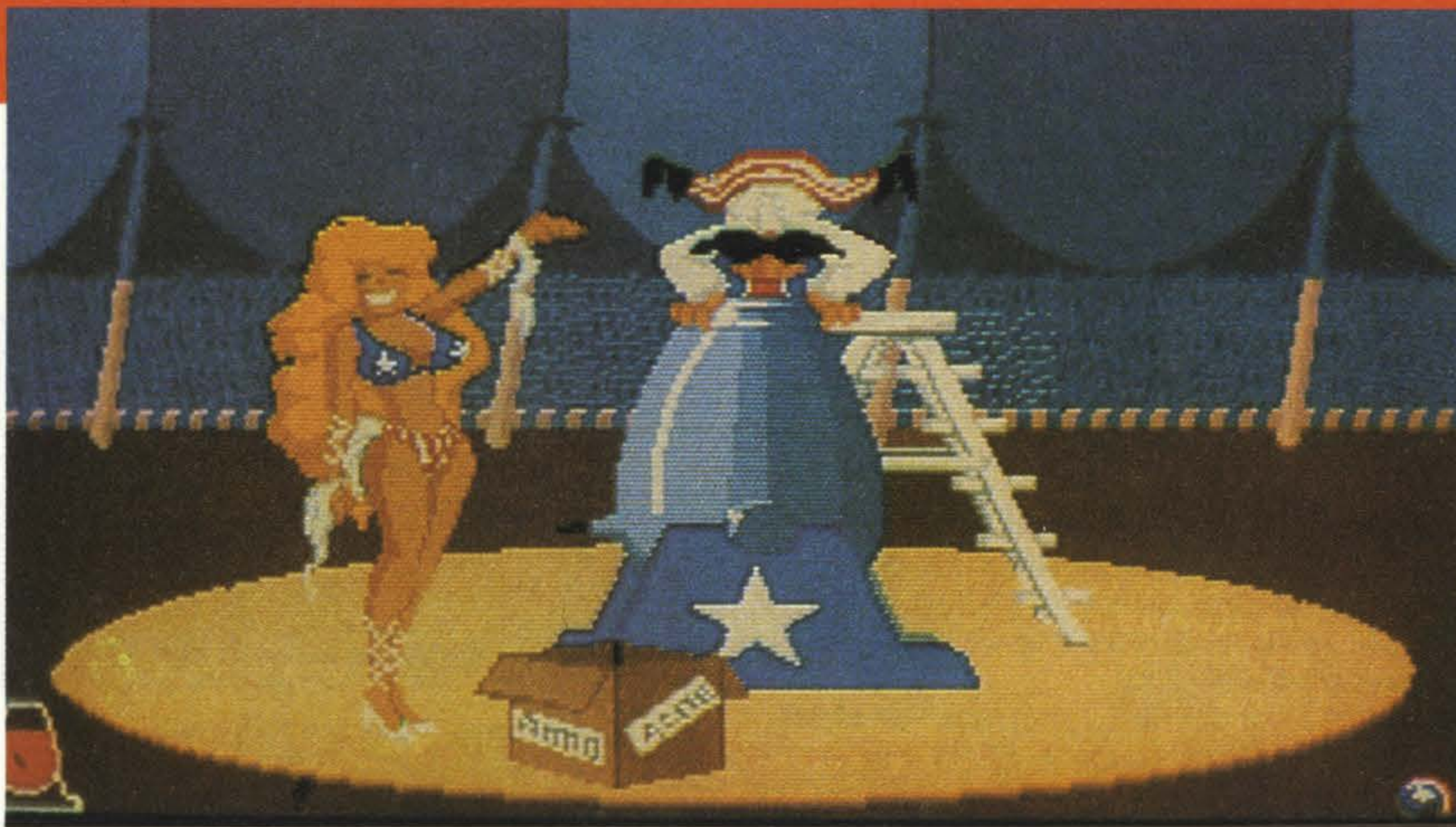
BARBARIAN II

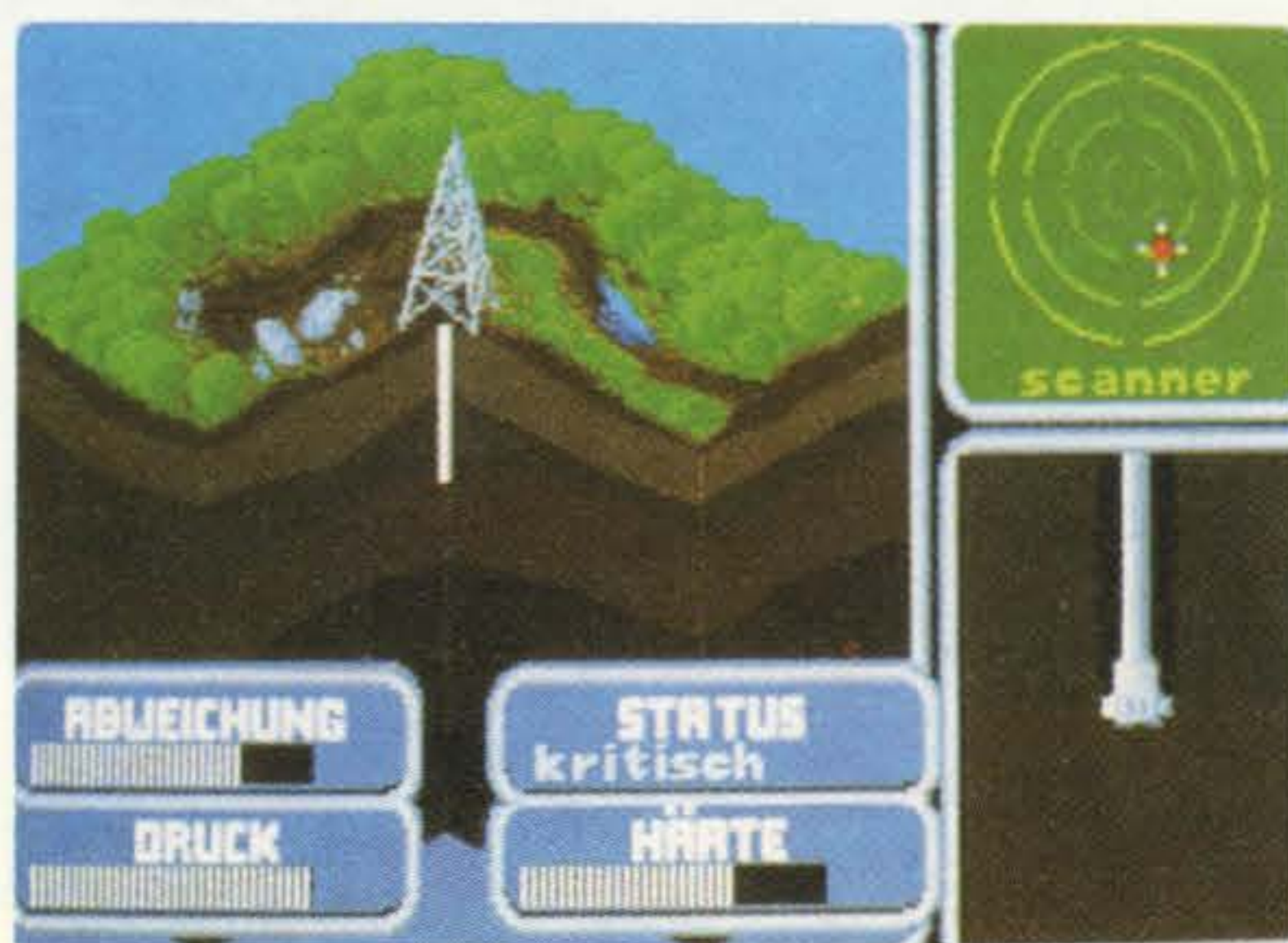
Il primo «Barbarian» della Palace Software era semplicemente un gioco di combattimento a colpi di spada; ritenuto giustamente memorabile a causa della grafica, a quei tempi innovativa, e della giocabilità eccezionale, è stato a lungo il termine di riferimento con il quale confrontare tutti i giochi di quel genere. A distanza di oltre un anno compare ora il seguito di quel programma, intitolato prevedibilmente «Barbarian II»; pur mantenendo inalterate le caratteristiche che avevano decretato il successo del predecessore, il secondo episodio introduce nuovi elementi avventurosi nella formula.
Non si tratta più solo di fronteggiare nerboruti individui in un'arena a colpi di spada o di ascia, ma di superare anche tre diversi livelli per arrivare fino al crudele mago Drax ed ucciderlo. Oltre che dover annientare svariati nemici (titani, mostri preistorici, scheletri e persino polli giganti), è necessario orientarsi in percorsi labirintici, raccogliendo chiavi ed altri oggetti utili per il completamento del gioco: ad esempio lo scudo, con il quale proteggersi dal fuoco, ed il gioiello, necessario per superare l'idolo vivente che nel finale si frappone tra il protagonista ed il crudele Drax.
Gli scenari che fanno da sfondo ai tre diversi livelli sono: una landa desertica piena di vulcani, la cui lava è ovviamente fatale; un labirinto di caverne, con pozzi profondissimi da saltare e fiumi di fango velenoso; infine, le segrete del castello di Drax, nei cui anfratti si nasconde ogni genere di animale.
Al giocatore è data l'opzione iniziale di scegliere se impersonare il solito barbaro nerboruto alla Conan o una più graziosa, ma non meno muscolosa ed agguerrita, fanciulla.
Dei due dischi che compongono il programma, il primo è quasi interamente dedicato alla spettacolare introduzione, la cui grafica e soprattutto il sonoro devono essere sperimentati di persona per rendersi conto del loro livello. La giocabilità di «Barbarian II» è elevatissima; un vasto assortimento di effetti sonori (colpi, grugniti, urla) accompagna i

combattimenti, ed è rimasta inalterata la divertente (!) scena della decapitazione, vero momento «clou» del primo episodio. Da non perdere.

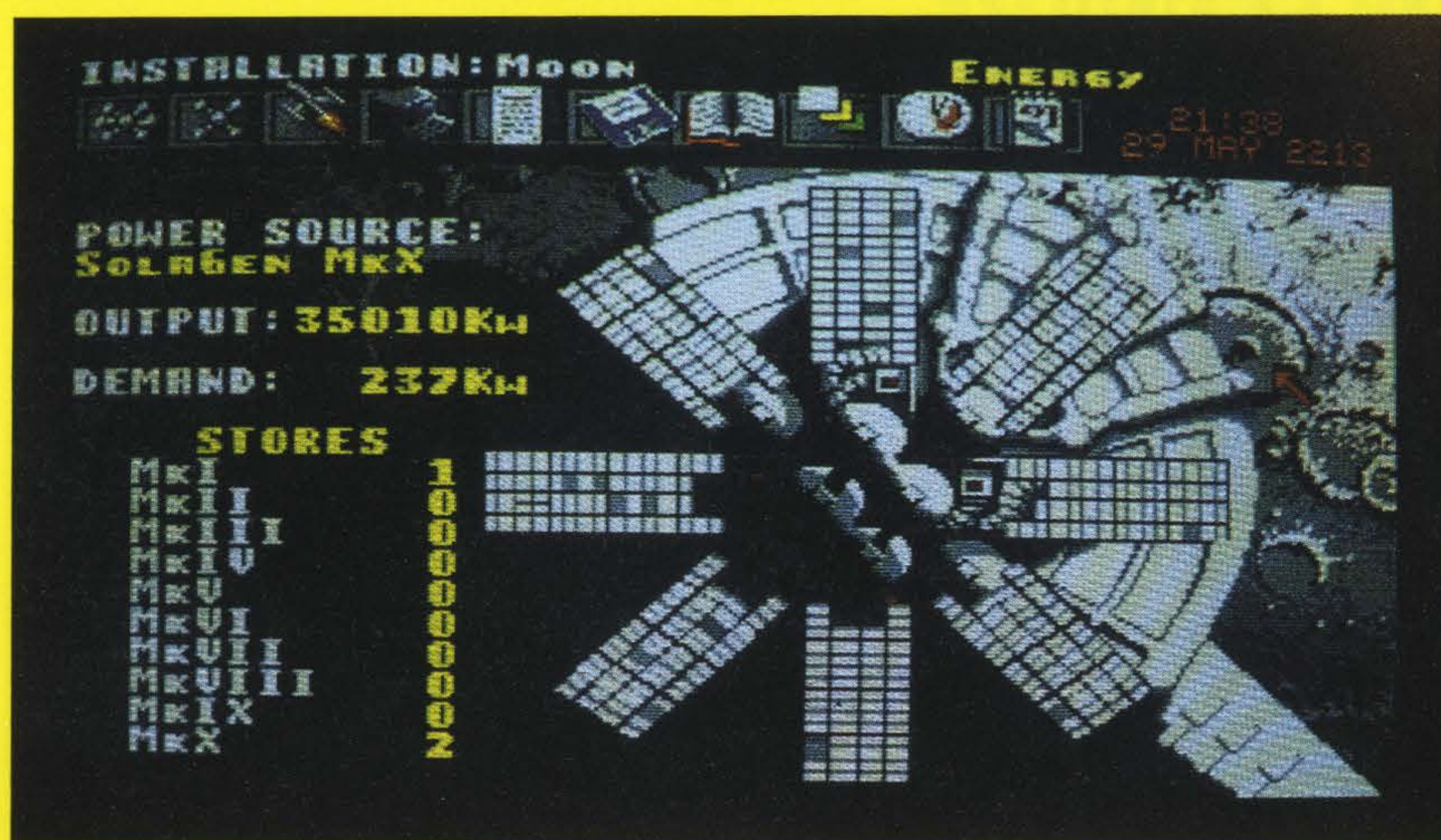
ROBOCOP

Se mai è esistito un super-eroe del cinema che sembrava nato per diventare protagonista di un gioco computerizzato, questo è «Robocop», il robopoliziotto le cui gesta sono state per la prima volta immortalate sullo schermo nell'omonimo film di Paul Verehoeven (del quale il seguito è in lavorazione).
La miscela vincente di humor, azione e violenza tipica di moltissimi videogiochi costituiva infatti la spina dorsale di quel film; ed il gioco che ora ne è stato tratto ha mantenuto intatto questo spirito.
Il giocatore riveste ovviamente l'armatura metallica di Robocop, camminando per le strade di Delta City ed annientando sistematicamente tutti i criminali che le infestano. Lungo il percorso è indispensabile raccogliere tutti i barattoli di omogeneizzato (il cibo preferito da Robocop) che permettono di reintegrare l'energia perduta durante le lotte.
Tra una sezione e l'altra di questo shoot'em-up a scorrimento orizzontale vengono presentate alcune sequenze-bonus tratte da altrettante situazioni tipiche del film: in una ad esempio dovete colpire uno stupratore che tiene in ostaggio una ragazza, in un'altra dovrete ricostruire al computer l'identikit di un sospetto, e così via.
La grafica è molto curata, particolarmente nelle sequenze intermedie, e la parte sonora, contenente parecchie frasi di dialogo campionate dal film, altrettanto efficace.
Non avrebbe forse guastato l'aggiunta di qualche elemento strategico nel gioco, come accade in parecchie arcade adventure; così come è strutturato, «Robocop» è essenzialmente un videogame d'azione sullo stile di «Rolling Thunder», e come tale può stancare abbastanza presto coloro che, non avendo visto il film, non ne possono apprezzare i riferimenti e le trovate. La difficoltà, comunque, è piuttosto elevata e dovrebbe rappresentare una sfida duratura anche per i videogiocatori più incalliti.

FIENDISH FREDDY

Il circo è in pericolo: uno speculatore minaccia di far chiudere i battenti se entro stasera non gli verranno restituiti i 10.000 dollari che ha prestato; per impedirlo dovrete prendere parte a sei diversi eventi e guadagnare la somma necessaria. L'unico inconveniente, di non trascurabile entità, è rappresentato da un bizzarro clown che risponde al nome di Fiendish Freddy, il quale farà di tutto per mettervi i bastoni tra le ruote.
La trama di questo gioco della Mindscape ricorda vagamente quella del mediocre «Three Stooges» della CinemaWare; tuttavia la qualità di «Fiendish Freddy» è enormemente superiore, sia causa la grafica a cartoni animati che, soprattutto, per la grande giocabilità. Non è un'esagerazione dire che si tratta probabilmente di uno tra i più divertenti (nel senso letterale del termine) programmi mai visti su di un computer: rimanere seri assistendo alle peripezie dei vari personaggi sullo schermo è infatti quasi impossibile.
Le missioni da compiere per portare a termine il gioco consistono in un lancio da un trampolino in una piccola vasca d'acqua, in un esercizio di equilibrismo su di una corda tesa, in un lancio di coltelli senza colpire una fanciulla legata ad un bersaglio rotante, in una prova di abilità come giocoliere sul monociclo, in una performance come trapezista, ed infine nell'esibizione come proiettile umano lanciato da un cannone.
Inutile dire che ad ogni minimo errore farete una brutta fine, e che Freddy le tenterà tutte per farvi fallire (ad esempio tagliando la corda del trapezio o venendo a martellarvi le dita se siete aggrappati alla fune tesa a decine di metri d'altezza). Il risultato delle vostre esibizioni sarà giudicato da un gruppo di cinque strampalati personaggi e tradotto in denaro contante. Riuscirete a salvare il circo? Non lo sappiamo. Ma siamo certi che, se non altro, vi divertirete immensamente nel tentativo!

OIL IMPERIUM

Il mondo degli affari è spietato, si sa; e lo è particolarmente quello del settore petrolifero. L'esempio più caratteristico è dato dal personaggio di J.R., il cattivissimo protagonista della celebre serie televisiva «Dallas». Eppure, per trionfare in «Oil Imperium», dovrete dimostrare una grinta ed una mancanza di scrupoli di fronte alle quali anche le più nefande imprese di J.R. impallidiscono.
Nel ruolo di un magnate del petrolio, il vostro scopo in questa simulazione-arcade della tedesca Reline è quello di conquistare il monopolio del mercato mondiale, eliminando ad ogni costo la concorrenza. Ogni metodo, lecito o illecito, è valido per raggiungere lo scopo; e se sarete troppo teneri con i vostri avversari, essi non esiteranno a spazzarvi via senza sforzo.
Impiantare pozzi petroliferi ed effettuare trivellazioni costituisce solo una parte dei vostri compiti; ben più importante è assoldare mercenari per compiere attentati incendiari presso i pozzi dei rivali, per rapinare le banche in cui hanno depositato i loro investimenti e per effettuare ricatti ed estorsioni ai loro danni. Dovrete far minare le loro raffinerie, assumere detective per proteggervi dalle loro intenzioni altrettanto bellicose e, spesso, intervenire personalmente per spegnere gli incendi che verranno appiccati ai vostri pozzi.
La trivellazione dei pozzi, la costruzione di un oleodotto e lo spegnimento degli incendi rappresentano le uniche sequenze arcade di questa simulazione.

MEGA GAMES
di MARIO TADDEI

MILLENNIUM

Sulle orme di «Star Trek» ed «Elite», ecco «Millennium 2.2», stupendo gioco che propone un possibile destino del genere umano, simulandolo in ogni dettaglio ed alla perfezione. «Millennium» della Electric Dreams, sfrutta l'innato desiderio dell'uomo di conquistare e colonizzare nuovi mondi, e ci costringerà per ore ed ore, mai inattive né tantomeno noiose, incollati davanti al monitor.
Scopo del gioco è ricolonizzare la Terra, ridotta a landa inospitale in seguito all'impatto con un gigantesco asteroide, che l'ha riportata allo stato primordiale. Soltanto un gruppo di cento astronauti è sopravvissuto all'olocausto rifugiandosi in una piccola base sulla Luna, alimentata solo da pile che, anche se tecnologicamente avanzate, si esauriranno dopo un certo periodo di tempo determinando inevitabilmente la morte degli ultimi umani.

LA BASE LUNARE

La base è composta da 7 moduli, disposti ad esagono e collegati tra loro. Visti in senso orario, i moduli sono «specializzati» in: Supporto vitale; Produzione; Difesa; Risorse; Ricerca; Energia. Al centro, la Base di volo. Per accedere ad ognuno dei moduli basta clickare con il mouse sulla rispettiva raffigurazione.
In basso sullo schermo si trovano alcuni riquadri rappresentanti i moduli illuminati con diversi colori: il Verde indica l'attività, il Rosso l'inattività. Ogni qual volta vorremo accedere alla nostra base lunare con rapidità, basterà premere il pulsante destro del mouse.
Prima di prender parte attivamente al gioco, è bene procurarsi un dischetto vergine sul quale, per mezzo dell'icona raffigurante un dischetto e successivamente dell'istruzione — Format M2.2 —, registrare le partite. Le icone costantemente presenti sulla parte alta del monitor rappresentano, in ordine: la nostra base lunare; le previste colonie future; la ricerca automatica dei mezzi di trasporto; le informazioni relative ad ogni pianeta del sistema solare; la visualizzazione del bollettino; la registrazione delle partite; la condizione di gioco; l'allontanamento progressivo del punto d'osservazione (Zoom out); il trascorrere delle ore e quello dei giorni.

IL GIOCO VERO E PROPRIO

Stabiliamo il 30 gennaio del 2200 quale data per il nostro ingresso attivo in questa stupenda avventura: recatici subito nel modulo dell'energia, troviamo con sorpresa un primo pannello solare inattivo, denominato SolagenMk I. Clickando sul suo nome lo attiviamo e, con questa poca ma sufficiente energia, possiamo accedere alle

MILLENNIUM

scavatrici del modulo Produzione, preposto alla fabbricazione delle materie prime (Production: On) che, nel corso del gioco, dovremo mantenere sempre attive.
L'energia della quale disponiamo è però poca, quindi è bene aumentarla: rechiamoci al modulo Ricerca e mettiamo i nostri scienziati a lavorare sul progetto del secondo pannello (Mk II), semplicemente selezionandolo sul menu Energia e facendo trascorrere pochi giorni; a ricerca ultimata, dovremo disattivare le scavatrici per poter disporre di tutta l'energia, ricordandoci di riaccenderle il più presto possibile!
Per ottenere l'oggetto desiderato dobbiamo recarci al modulo Produzione e selezionarlo sul pannello lampeggiante: il carico di materiali necessari verrà automaticamente trasportato ed assemblato in pochi giorni.

Quando attiveremo, dopo averlo studiato e prodotto, il terzo pannello, un bollettino speciale ci avviserà di un'esplosione (la prima ed ultima, fortunatamente) che ha distrutto tutti i pannelli solari.
Senza perderci d'animo, ripartiamo con la produzione e l'immediata attivazione del primo pannello e di quelli successivi. L'ultimo, il più potente, ci permetterà, con i suoi 35010 KW di potenza, di produrre tutto ciò che vogliamo.

I PROGETTI

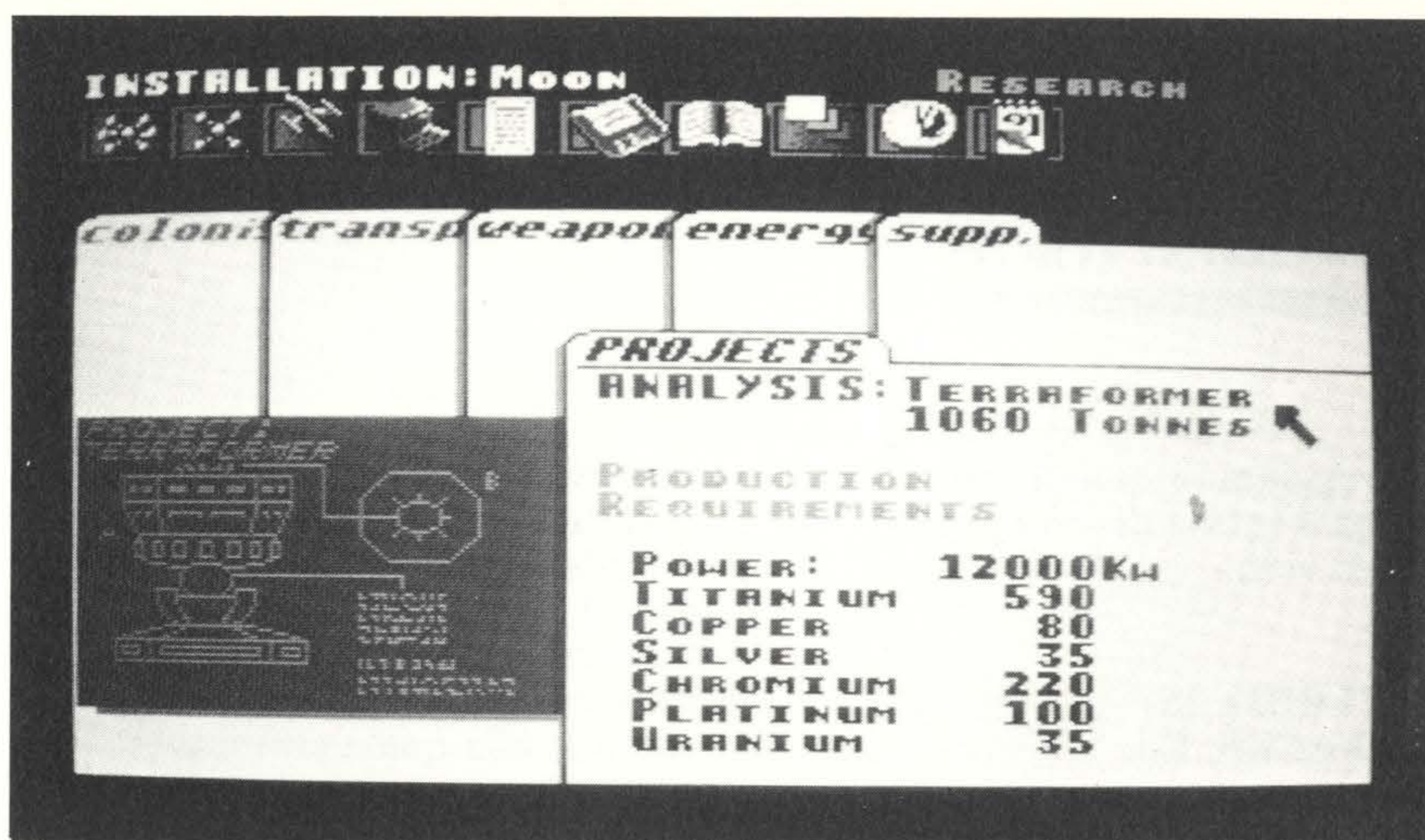
A questo punto dovremo procedere allo studio di tutti i progetti a nostra disposizione fino a questo momento e, successivamente, fabbricare: 5 Noduli, che serviranno ad accrescere la nostra popolazione fino a 600 individui; almeno 30 Probes, sonde spaziali capaci di atterrare su tutti i pianeti e di fornire dati relativi a questi ultimi, che dovranno poi essere studiati nel modulo Ricerca; 5 Fighter, piccole navicelle spaziali da combattimento che andranno a stiparsi nel modulo Difesa; 10 Grazer, astronavi con equipaggio, capaci di prelevare e trasportare materiali; 20 Pannelli solari del tipo Mk X, che serviranno alle nostre future colonie e che costituiranno riserva dopo eventuali attacchi marziani andati a segno.
In occasione della prima spedizione di qualcosa nello spazio, un minaccioso bollettino speciale ci avviserà della presenza su Marte di marziani che vantano diritti su tutti i pianeti del sistema solare: ogni qual volta spediremo nello spazio un certo numero di astronavi o di sonde, essi ci attaccheranno. Se proveremo a mandare qualsiasi mezzo verso Marte ed i suoi satelliti lo perderemo, perché verrà disintegrato dalle forze Aliene.

GLI ATTACCHI MARZIANI

In occasione di ogni attacco da parte dei marziani, suonerà un allarme assordante: immediatamente, senza lasciarsi prendere dal panico, dovremo recarci al modulo Difesa per prepararci ad affrontare le 10 astronavi da combattimento nemiche. Avremo facoltà di usare due mezzi: i laser orbitali (per ora non ancora producibili causa la mancanza di uranio) ed i Fighter, le navicelle da combattimento che, lanciate più velocemente possibile, ci porteranno in orbita per combattere (in questa sua parte, il gioco offre una discreta grafica tridimensionale) contro un nemico alla volta, rappresentato prima sul radar, poi sullo schermo. Usando il mouse o il joystick gireremo su noi stessi a destra, a sinistra, in basso ed in alto, rimanendo sempre nella stessa posizione; premendo il pulsante, azioneremo il laser.
Ogni pausa tra un lancio e l'altro consentirà all'orda aliena di avvicinarsi sempre più alla Luna: potremo osservarne l'avanzata

sul radar del modulo Difesa. Se riusciremo a distruggere tutte le astronavi nemiche l'allarme cesserà e, tornati ad un ritmo cardiaco accettabile ed alla calma astrale, proseguiremo l'avventura dopo esserci divertiti con questo stacco dalla tranquilla, ma mai noiosa, routine del gioco.
Importantissimo sarà, quando se ne avrà la possibilità, costruire circa sessanta laser orbitali da lasciare sulla Luna.
Se il computer addetto alla produzione dovesse fermare quest'ultima per mancanza di spazio nel magazzino, un trucco per ingannarlo consisterà nel caricare su alcuni Carrack circa sedici laser orbitali, metterli in orbita sulla Luna e, quando avremo prodotto i sessanta laser orbitali, fare atterrare i Carrack e scaricare le loro stive in modo da costringere il computer a trovare un posto per queste utilissime armi.

LANCIO DELLE SONDE

Per lanciare le sonde, dopo averne prodotte non più di otto per volta, ci si dovrà recare alla base di lancio e selezionare uno degli otto ponti di volto contenenti la sonda da far partire (esempio: Bay n. 3), assegnarle un nome per mezzo dell'apposita icona, e lanciarla in orbita (selezionando l'icona rappresentante una navicella in partenza).
Un buon consiglio è quello di chiamare le sonde ed i successivi mezzi volanti con il nome del pianeta al quale si vuole destinarli, avendo cura di «citare», nell'ultima parte del nome, il tipo di mezzo (esempio: una sonda per Venere potrebbe chiamarsi VENUS..PRO); ciò tornerà utile per altri mezzi, che dovranno essere necessariamente molto numerosi.
Una volta messa in orbita, si potrà accedere ai comandi della sonda e successivamente a quelli delle altre navicelle in due modi: selezionando il nome della sonda o della navicella richiamato con l'icona della Ricerca automatica dei razzi, o selezionando il pallino con il rispettivo nome rappresentante la sonda, dopo averlo cercato per mezzo dello Zoom Out e dello Zoom In: quest'ultimo si ottiene semplicemente premendo il tasto sinistro del mouse, dopo aver posizionato la freccia sulla parte da visualizzare.
Una volta a bordo della sonda potremo fissare la destinazione con l'icona della freccia verde e, informati di quanti sono i giorni necessari al viaggio, confermare la partenza.
Per uscire dalla sonda bisognerà selezionare l'icona con la freccia gialla. Arrivati a destinazione, faremo atterrare la sonda con l'aiuto dell'icona Land ed avremo così a disposizione i dati relativi al pianeta sul quale l'avremo fatta atterrare, dati che dovremo poi analizzare per poter successivamente colonizzare i pianeti stabili che sono, in ordine di lontananza: Mars, Callisto, Leda, Saturn, Encelandus, Tethys, Rhea, Titan, Hyperion, Phoebe, Uranus, Miranda, Ariel, Umbriel, Titania, Oberon, Neptune, Triton, Pluto. Tutti gli altri pianeti sono «inutilizzabili», compresa la vecchia cara Terra (Earth), che però potrebbe ancora...

I GRAZER

I Grazer, a differenza delle sonde, dovranno essere lanciati (completi di equipaggio, assegnato con l'icona Crew Ship nella base di lancio) tutti verso gli Asteroidi per la ricerca dei minerali che la Luna non può fornirci, tra cui l'utilissimo Rame (Copper). Arrivati sugli Asteroidi, i Grazer cercheranno automaticamente i materiali e, una volta trovatili, ci avviseranno; dal Grazer che ci ha comunicato il ritrovamento dovremo prelevare i materiali (Take it), fare rotta verso la Luna, «atterrarvi», scaricare il carico usando l'icona del barile (Loading Bay) nella base di lancio, e poi ripartire, per effettuare un nuovo carico, verso gli Asteroidi. Non allarmatevi se il primo o il secondo Grazer verrà stritolato dagli Asteroidi: sarà l'unico cui succederà una cosa del genere!
Colonizzati altri pianeti e cominciato il trasporto di minerali sulla Luna, non avremo più bisogno dei Grazer, che diverranno un peso inutile nel grande traffico spaziale futuro.

MILLENNIUM

Distruggiamoli quindi con l'icona a forma di croce, nelle basi di volo.

WAVERIDERS, CARRACKS, E...

Trascorso qualche mese, disporremo di rame sufficiente e potremo iniziare la produzione dei mezzi importanti: i Waveriders, piccole e velocissime navicelle con equipaggio e stiva; gli ancor più utili Carracks, che in pochi anni infesteranno il sistema solare; ed i S.I.O.S, che ci consentiranno di colonizzare i pianeti stabili.
I Carracks, astronavi da trasporto con una stiva molto capace, dovranno prima trasportare i materiali necessari alle future colonie e poi fare la spola tra queste ultime e la Luna per rifornirla di tutti i materiali dei quali avremo immensamente bisogno.
Quando cominceremo la produzione dei S.I.O.S, ci verrà chiesto il pianeta cui destinarli, naturalmente un pianeta con Ricerca ultimata.
I pianeti sui quali destinare necessariamente i primi S.I.O.S sono, in ordine d'importanza: Callisto, grande fornitore di titanio; Enceladus, riserva di alluminio; Hyperion, ricco d'uranio; Miranda, celebre per l'argento (Silver), e Triton, su cui abbonda il cromo (Chromium).
In seguito, per rifornirci di quantità sempre maggiori di materiali, potremo colonizzare anche gli altri pianeti.
A produzione ultimata il S.I.O.S si troverà già in orbita con il nome del pianeta cui è destinato, più la parola Base (esempio: Callisto.Base) e dovrà essere spedito a destinazione accompagnato da un Carrack, dopo aver messo nella sua stiva (Equipment Bay) almeno un pannello solare Mk X (o anche due, se si vuol proprio essere prudenti) e tre o quattro Fighter.
Quando il S.I.O.S. ed il Carrack arriveranno nell'orbita del pianeta da colonizzare, dovremo far atterrare prima la base (S.I.O.S), poi il Carrack. Il bollettino ci avviserà della stabilizzazione della nuova colonia, alla quale potremo accedere per mezzo del menu dell'icona delle Colonie o, addirittura, andandola a cercare nel sistema solare; quest'ultimo metodo è sì più lungo, ma è anche molto più interessante.

LE COLONIE

Le basi di ogni colonia sono dotate di cinque moduli, non hanno il modulo di Ricerca né, ahinoi, l'utilissimo modulo di Produzione; l'unico, quello sulla Luna, dovrà quindi soddisfare tutti i bisogni delle colonie.
Stabilita la nuova colonia, dovremo far atterrare il Carrack orbitante, svuotarne la stiva ed

azionare il pannello Mk X nel suo modulo.
Soltanto quando ci saranno sufficiente energia ed almeno cinquanta abitanti (i quali aumentano ad una media di uno al giorno), potremo azionare le scavatrici sul nuovo pianeta.
Quando sulla Luna ci sarà necessità di un certo materiale, dovremo recarci presso la colonia che ne possiede di più e, con un Carrack, caricarlo e trasportarlo sulla Luna. In casi disperati (se ne verificano sempre), potremo usare i piccoli ma veloci Waverider. Per le colonie più importanti dovremo costruire almeno due Carrack cui far fare la spola in continuazione. Se non saremo stati troppo bravi a distruggere «manualmente» i nemici con i Fighter o troppo lenti a raggiungere la colonia attaccata, potremo ora costruire qualche Laser orbitale, utilizzando l'uranio proveniente soprattutto da Hyperion. Ogni Laser orbitale potrà distruggere da tre a nove nemici (a seconda della loro distanza dal pianeta) in pochi secondi ma, al contrario dei Fighter, si esauriranno poi per sempre.
Ricordiamoci che, per finire «Millenium» al cento per cento, bisogna colonizzare tutti i pianeti possibili e studiare quelli instabili.

IL VIRUS MARZIANO

A poche settimane dalla fondazione della colonia su Callisto, un minaccioso bollettino speciale ci farà restare a bocca aperta: un misterioso Virus ha ridotto in quarantena il pianeta, gli abitanti hanno una misteriosa febbre che in pochi giorni li decimerà tutti.
Senza perderci d'animo, rechiamoci sulla Luna dove, fortunatamente, scopriremo il progetto di un vaccino che dovremo completare e spedire con un Waverider su Callisto nel minor tempo possibile, pena la perdita dell'importante colonia. Solo il Waverider recante il prezioso vaccino potrà atterrare su Callisto e, se siamo in tempo, salvare i pochi rimasti. Da questo momento in poi tutto quello che verrà a contatto con Callisto, con i suoi Carracks e con i suoi Waveriders verrà contagiato ed inevitabilmente, nel giro di pochi mesi, avremo appestato con il virus tutto il sistema solare. Ma basterà, per uscire dall'impasse, iniziare una sfrenata produzione di vaccini da destinare a tutte le colonie ed a tutte le astronavi.
Successivamente verrà decretata la quarantena sulle Colonie e sulla Luna ma, se avremo preparato e spedito tutti i vaccini necessari, non ci sarà alcun problema ed il virus verrà presto debellato.

IMPADRONIAMOCI DI MARTE

I bellicosi abitanti di Marte ci fanno perdere la concentrazione necessaria per controllare tutto questo po' po' di traffico spaziale, con i loro frequenti attacchi: bisogna distruggerli. Tutti i mezzi a nostra disposizione fin qui non sono adatti alla guerra, quindi gli scienziati devono progettare un Fleet Carrier che noi dovremo, in seguito, sviluppare e produrre. Anche se saranno necessari enormi quantità di materiali, ottenibili in qualche anno, dovremo fabbricarlo!
Costruitolo e speditolo verso Marte, il Fleet Carrier ci avvisa di un attacco alieno; niente paura: ai comandi del potente mezzo facciamo uscire le navicelle da combattimento e dopo aver distrutto almeno quindici astronavi nemiche, un bollettino strano ma rincuorante ci avvisa che il comandante marziano, spossato dalla lotta, si arrende e ci lascia il pianeta. Perfetto, li abbiamo debellati; non subiremo più attacchi marziani e possiamo aggiungere un'altra colonia al gruppo di quelle in nostro possesso (con la solita procedura: Probe — Research — S.I.O.S — Carrack + Vaccine).

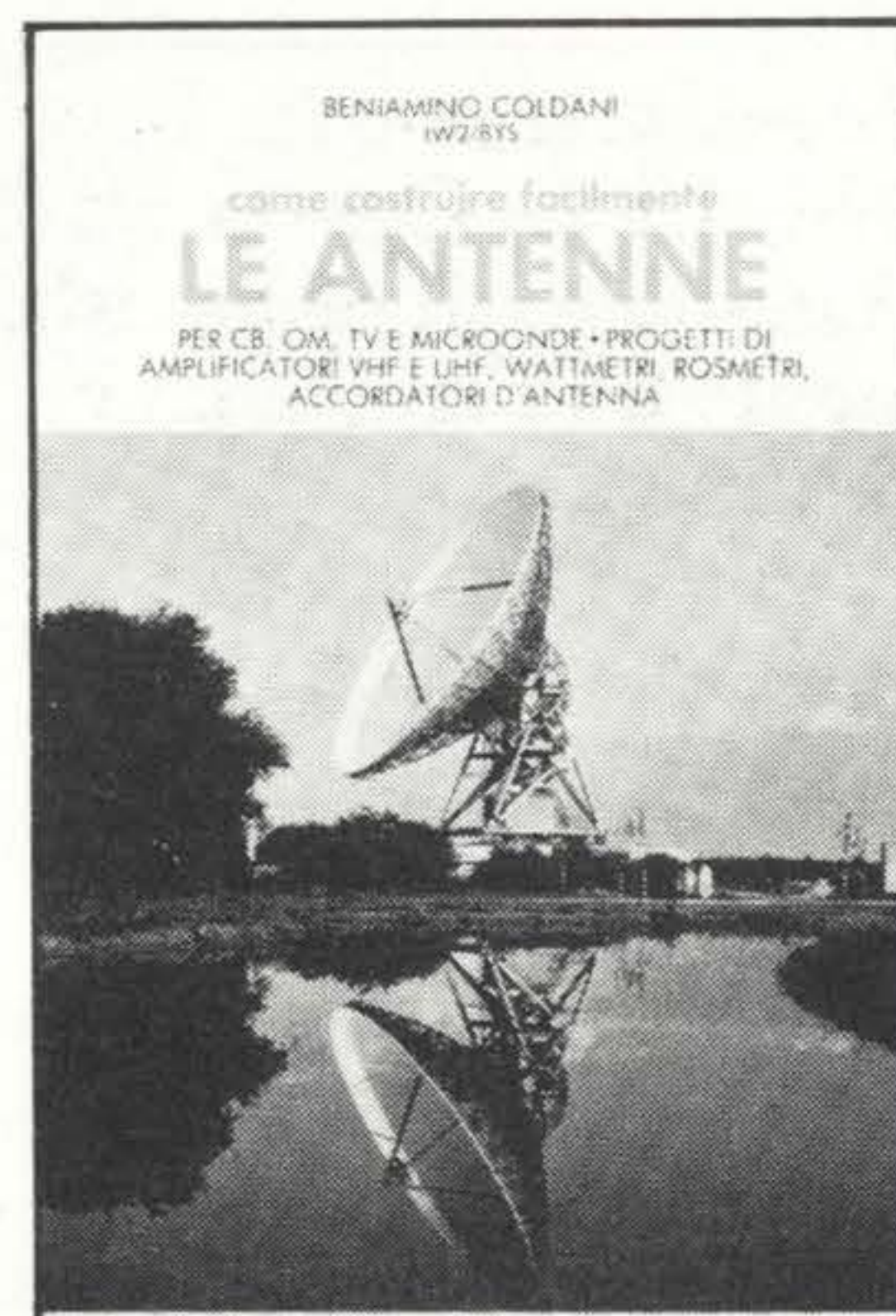
UNA SPERANZA

Passa qualche settimana ed un bollettino ci informa di un progetto incompleto trovato nel vecchio computer dei marziani, il Terraformer, con il quale sarà forse possibile accelerare il processo di stabilizzazione della Terra.
Eccitati dalla notizia, ci affrettiamo a finire il progetto ed a costruire il Terraformer, l'unico strumento che utilizzi il cromo. La nostra euforia si tramuterà in disperazione quando ci accorgeremo che il Terraformer pesa 1060 t., mentre il nostro Fleet Carrier può portare solo 1050 t.!
Ma siamo nel XXIII secolo, che diamine: i nostri scienziati riusciranno a trasformare il Fleet Carrier in uno Juggernaut con capacità di 1060 t. Più speranzosi e gasati di prima cominciamo a fabbricare l'astronave ma ad un tratto...

ATTACCO ALIENO?

Nel bel mezzo della produzione dello Juggernaut, veniamo scossi da un improvviso, inatteso, terribile allarme. Siamo attaccati? Da chi? Sono ancora loro, i marziani! Ci avevano ingannati, dunque. Finito il combattimento, si sono rifugiati su di un pianeta e riorganizzati in una flotta di 250 astronavi che invade il nostro radar sotto forma di una quantità incredibile di puntini.
Immediatamente e ripetutamente azioniamo i nostri sessanta Laser orbitali (quelli prodotti in precedenza, ricordate? Se non l'avremo fatto, assisteremo alla distruzione della nostra base ed alla fine del genere umano).
Se i nostri laser dovessero distruggere solo tre nemici alla volta, occorrerà lasciare leggermente (!) avvicinare l'orda aliena fino a permettere ai laser di distruggere nove nemici per volta.

RITORNO ALLA TERRA

Dopo aver passato momenti terribili di paura ed aver sconfitto per sempre gli alieni, completiamo la costruzione dello Juggernaut. A produzione avvenuta, carichiamo nella stiva il Terraformer e spediamo speranzosi il tutto sulla Terra.
Fatto atterrare il Terraformer e lasciato trascorrere qualche giorno, verremo avvisati dell'avvenuta dichiarazione di indipendenza da parte di ognuna delle nostre ormai vecchie colonie, che, sconfitti gli alieni, non hanno più bisogno del nostro aiuto (bel ringraziamento!) ma, saremo infine anche informati del successo dell'operazione «Terraformer» che ha riportato la Terra in condizioni normali.
Costruiamo ora solo il S.I.O.S per la Terra, lanciamolo e facciamolo atterrare: vedremo una bellissima base stagliarsi nel cielo azzurro, circondata da grano, da sempre simbolo della vecchia cara, ora nuova, Terra.

ADVENTURE

a cura di
MARCO BROVELLI

ARTHUR: THE QUEST FOR EXCALIBUR

Il mercato delle avventure sembra ormai monopolizzato principalmente da due software house: la Sierra On-Line, specializzata nella produzione di adventure grafiche alla «Space Quest», e la Infocom, che sembra decisa a riaffermare il suo predominio sul settore sfornando una serie lunghissima di nuovi programmi a

breve distanza l'uno dall'altro.

«Arthur: the Quest for Excalibur» è l'ultimo, per il momento, esponente di questa filosofia di mercato; anche in questo caso, fortunatamente, la quantità non è andata a scapito della qualità, poiché tutti i recenti programmi della Infocom si sono mantenuti ad un livello elevatissimo.

Nei panni del giovane Arthur (più familiarmente noto dalle nostre parti come re Artù, quello della spada nella roccia), la vostra missione consiste nel dimostrarvi degni del titolo di re d'Inghilterra.

In contrasto con quanto le favole tramandano, non sarà sufficiente riuscire a sfilare dalla roccia la spada che vi è stata imprigionata dal mago Merlino: il malvagio re Lot, pretendente al trono, si è infatti impadronito della roccia e della spada Excalibur che vi è conficcata, e l'ha sostituita con un falso per poter dimostrare pubblicamente di essere in grado di sfilarla.

Dovrete, con l'aiuto di Merlino e della sua magia, recuperare Excalibur e conquistare il trono che vi spetta; e naturalmente, lungo la strada, risolvere una lunga serie di enigmi sempre più complessi, in sintonia con la tradizione di casa Infocom.

Benché «Arthur» rimanga essenzialmente un'adventure testuale, in virtù della quantità e soprattutto della qualità letteraria delle descrizioni, sono molti gli elementi di grafica che rendono il gioco ancora più attraente. Mediante la pressione dei tasti funzione è infatti possibile variare il

tipo di display per passare da uno schermo contenente solo testi ad uno in cui la parte superiore contenga una piccola ma gradevole finestra grafica raffigurante la locazione in cui ci si trova, ad uno infine in cui parte dello schermo sia riservata ad un'utilissima mappa che viene automaticamente disegnata ed aggiornata in relazione agli spostamenti che si compiono.

Questa caratteristica, unita al completissimo menu di aiuto sempre disponibile, solleva dalle spalle del giocatore il peso di dover disegnare complicate mappe su carta e di doversi faticosamente orientare tra le locazioni, e gli consente di concentrarsi esclusivamente sui rompicapi da risolvere. Digitando «Look Crystal», Arthur potrà scrutare in una magica sfera di cristallo, accedendo ad un menu di Help che può servire per districarsi nelle situazioni più spinose.

A differenza di precedenti giochi Infocom, come «Zork Zero», in cui l'Hint Menu comprendeva informazioni su tutti i problemi del gioco, qui vengono visualizzate le risposte relative solo ai rompicapi già incontrati dal giocatore, scoprendone di nuove solo man mano che l'avventura prosegue. Ciò evita che il giocatore, cedendo alla tentazione, vada a consultare suggerimenti riguardanti enigmi che ancora non ha incontrato, rovinando così la sorpresa e il divertimento dell'avventura.

Le peregrinazioni del giovane re Artù, nonostante il menu di aiuto, non sono comunque scevre di difficoltà: tra le altre cose, il giocatore dovrà, grazie alla magia di Merlino, trasformarsi periodicamente in diversi animali (tra i quali un gufo, una talpa ed una salamandra) per superare alcuni ostacoli. La metamorfosi è possibile digitando il comando «Cyr» seguito dal nome dell'animale le cui sembianze si vogliono assumere.

«Arthur» è fedele alla tradizione Infocom anche per quanto riguarda l'ingegnoso (e frustrante) metodo di protezione dalla copia adottato: il disco sul quale è forni-

to è infatti liberamente copiabile, ma senza il poema incluso nella confezione originale del gioco non è possibile superare uno degli ostacoli principali dell'avventura.

Per entrare nel castello di re Lot è infatti necessario conoscere una parola d'accesso segreta, che varia ad ogni partita; questa parola, lo apprenderete durante il gioco, viene indicata dal re solo specificando il numero della riga e del vocabolo corrispondente nel poema: senza la documentazione originale, quindi, non è possibile ricavare il codice necessario per superare la barriera delle guardie all'ingresso della fortezza.

I rompicapo da risolvere in quest'avventura, il cui livello di difficoltà non eccessivamente elevato la rende comunque consigliabile anche agli avventurieri meno esperti, comprendono anche un misterioso cavaliere invisibile, che ha la pessima abitudine di sottrarvi periodicamente ciò che state trasportando e di nasconderlo nella sua tana; una foresta incantata; un labirinto sotterraneo ed una lunga permanenza nelle prigioni del re, dalle quali dovrete aiutare a fuggire l'armaiolo che ha confezionato la falsa spada Excalibur.

Gli elogi, quando si ha a che fare con un'adventure Infocom, si sprecano, ed anzi il rischio è quello di diventare monotoni tessendone costantemente le lodi. Non possiamo comunque evitare di confermare come, per l'ennesima volta, questa software house abbia fatto centro, regalandoci (per modo di dire, visti i suoi prezzi non propriamente «popolari») un altro prodotto di primissima scelta.

SPACE QUEST III

Continuiamo ad occuparci dell'apparentemente interminabile saga di «Space Quest», prodotta dalla Sierra On-Line; nel fascicolo 11 di AmigaByte è già apparsa la soluzione del precedente episodio della serie, «Space Quest II»: è ora la volta del terzo, e per il momento ultimo, capitolo dell'avventura.

Congratulazioni a Filippo Maraffi per aver portato a termine in così breve tempo la sfida, e per averci cortesemente inviato questo «tutorial».

LA SOLUZIONE

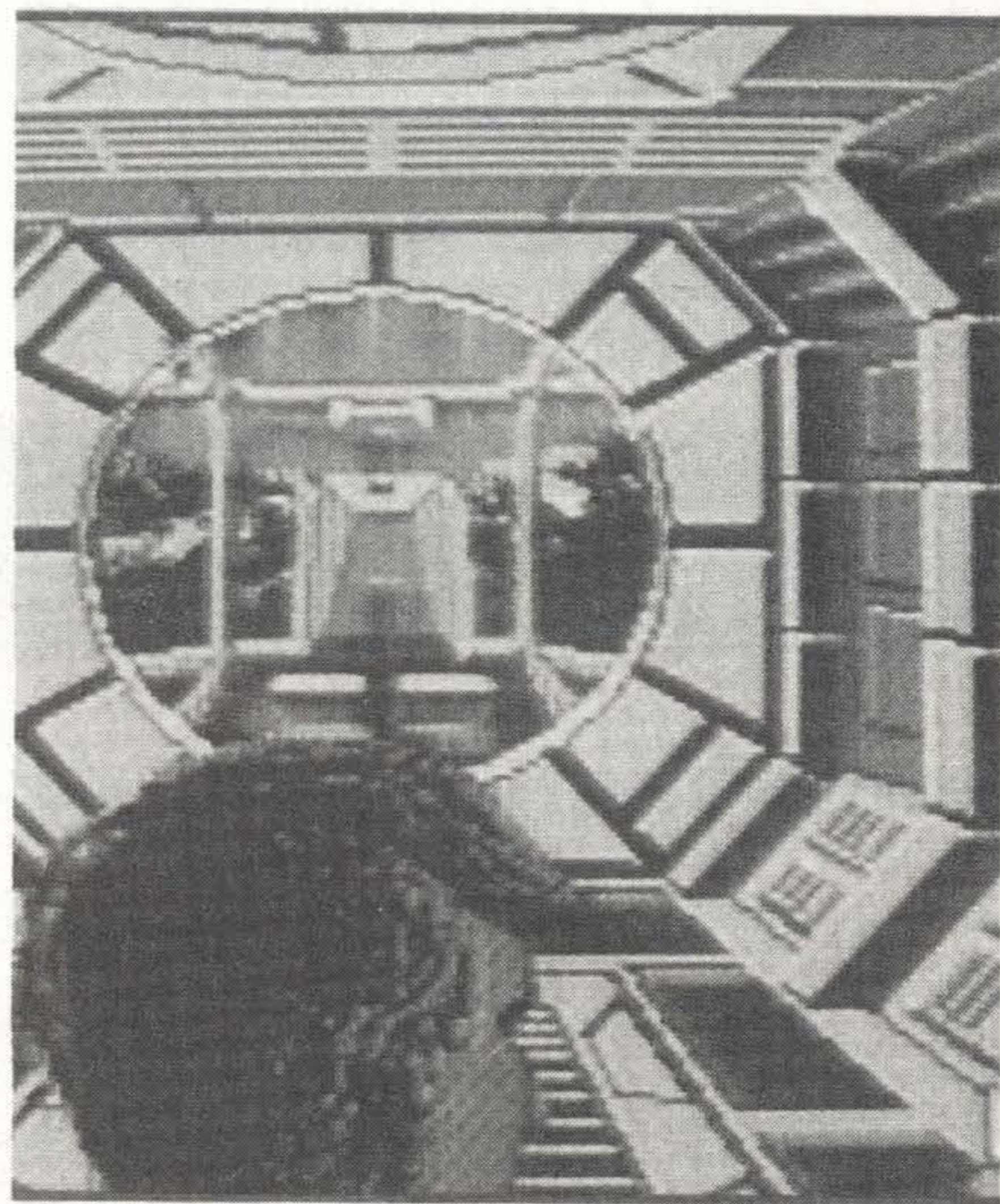
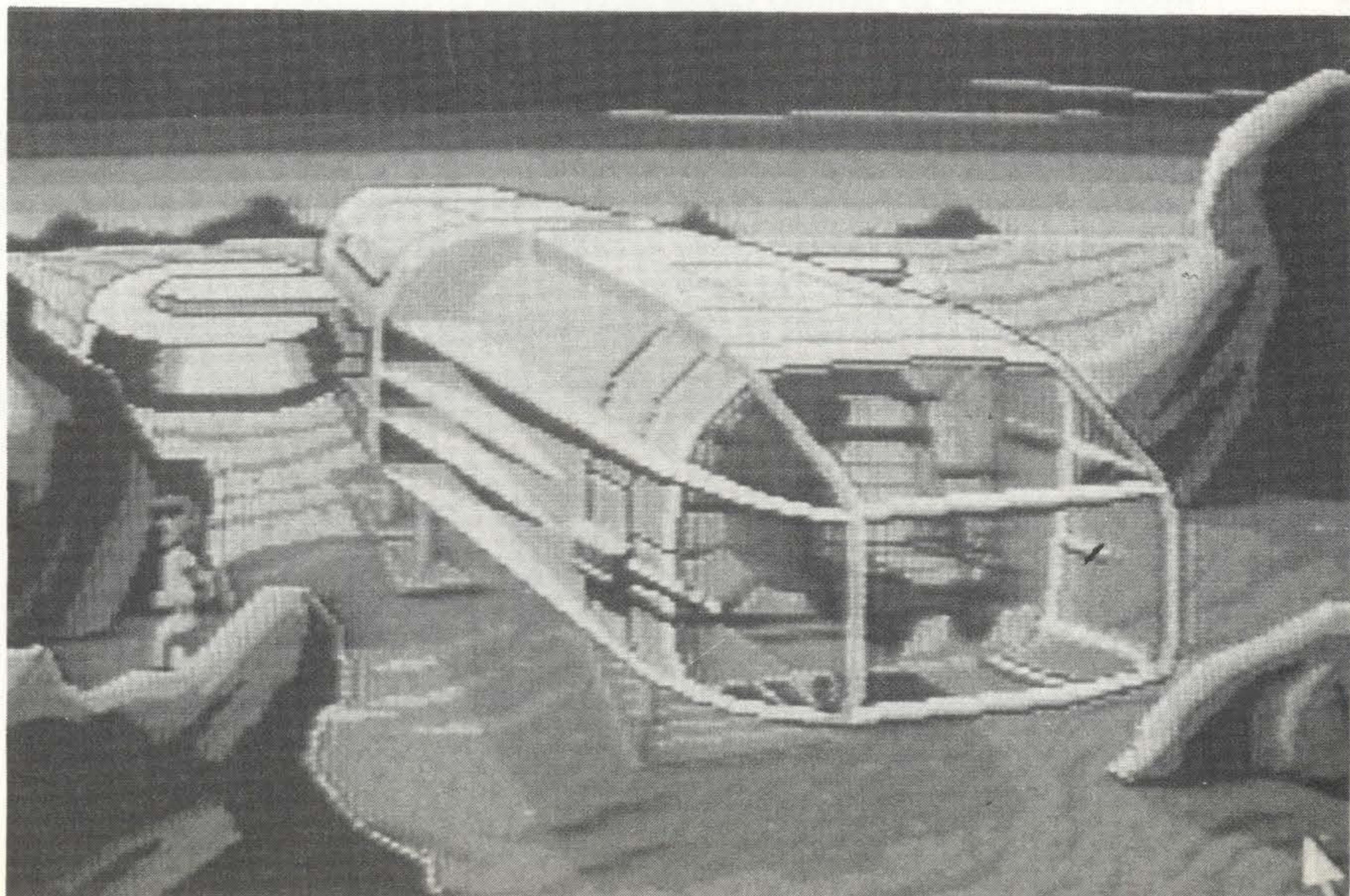
Uscite dall'astronave, andate a sud e poi ad est finché non troverete l'elevatore a nastro. Salite su una benna. Quando sarete scaricati sul nastro, alzatevi e saltate sulla rotaia. Camminate sulla rotaia verso ovest fino a quando non entrerete nella sala di comando. Prendete il carrello (attenti al robot) aggirate la sala di comando sempre a bordo del carrello, e fermatevi con il carrello verso il fondo della prima videata. Premete il bottone, aspettate che venga agganciato l'avviamento e ripartite verso est; aggirate il reattore e fermatevi all'angolo estremo della rotaia. Premete nuovamente il bottone, aspettate che l'avviamento venga scaricato nell'astronave e ritornate alla sala di comando. Fermatevi nel punto in cui avete preso il carrello, scendete e lasciatevi cadere nell'imbuto.

Nella cantina, andate a sinistra fra le rocce e prendete il reattore, salite dalla scaletta in fondo a destra. Andate a nord, poi ad est ed entrate nel missile.

Una volta che sarete stati aggrediti dal topo, tornate nella cantina a riprendere il reattore, poi salite nuovamente per la scaletta e questa volta prendetela con voi. Andate ancora a Nord, poi ad Est fin dentro il missile. Prendete il primo filo che pende ed uscite dal missile verso Est. Avvicinatevi alla cupola con la finestra rotta e scalatela. Scendete la scala ed avvicinatevi al lato sinistro dell'astronave. Appoggiate la scaletta, salite sul tetto dell'astronave, avvicinatevi alla botola ed apritela. Una volta dentro l'astronave, mettete il reattore ed il filo elettrico nel compartimento aperto. Controllate che tutto funzioni usando il computer sulla destra. Sedetevi alla guida ed usate il computer del quadro di comando. Accendete il radar ed i motori e decollate. Quando la navicella si ferma, usate nuovamente il computer, utilizzate il sistema di armamento e sparate davanti a voi.

Una volta in volo, usate ancora il computer ed attivate il sistema di navigazione di bordo. Fate rotta su Phleebut.

Sempre usando il computer di bordo, selezionate la velocità della luce e, quando segnalato, atterrate (sempre usando il computer).

Alzatevi, premete il bottone rosso e scendete dall'astronave. Dopo la scena del terminator, camminate verso ovest (attenti alla grotta), poi ancora ad ovest, quindi a nord finché non arriverete al negozio di souvenir. Entrate, vendete la gemma al prezzo più alto che potete spuntare, e compratevi i pantaloncini termoresistenti. Uscite e, dopo essere stati aggrediti dal terminator, camminate verso ovest. Entrate nella torre, prendete l'ascensore. Salite,

scendete dall'ascensore e salite le scale. Avvicinatevi ad uno dei due ganci e, quando arriva il terminator, scagliateglielo contro. Scendete le scale, avvicinatevi ai rottami del terminator e prendete la cintura con la quale diventare invisibili. Scendete con l'ascensore insieme al proprietario del negozio e tornate all'astronave.

Decollate e fate rotta verso il pianeta caldo. Atterrate, indossate i pantaloncini termoresistenti, scendete dall'astronave e dirigetevi a sud, poi ad ovest.

Attraversate il crepaccio ed andate a sud. Nascondetevi dietro le rocce finché i soldati non se ne saranno andati. Quindi recatevi al telescopio e guardateci dentro; avvicinatevi poi alla scatola verde e prendete un detonatore. Andate ad est, di nuovo ad est, ed a nord. Entrate nella costruzione. Osservate che sul fondo della scena c'è una scala a pioli...

Scendete nella costruzione e, camminando, raggiungete la scala a pioli e salite. Lasciate cadere il detonatore nella voragine e tornate al telescopio. Prendete il palo che regge l'anemometro e tornate al crepaccio.

Fate un po' di salto con l'asta usando il palo, attraversate il crepaccio, tornate all'astronave e (con le solite procedure) fate rotta verso il Burger Monolith.

Entrate nel fast food e comprate un po' di roba anche in quantità doppia; sedetevi e mangiate. Troverete, fra il cibo (se ne avrete comprato tanto), un anello decodificatore.

Alzatevi ed andate a giocare ad Astro-Chicken: fate un po' di partite, finché sullo schermo non compare un messaggio in codice (se giocherete molto male, il messaggio non apparirà). Decodificate il messaggio usando l'anello. Smettete di giocare, lasciate il Fast-food, ripartite, e fate rotta verso Pestulon. Atterratevi.

Andate a Nord, Sud, Est, Ovest, aspettate che le guardie siano uscite dalla ScumSoft, indossate la cintura per divenire invisibili ed attivatela. Scegliete di entrare nella ScumSoft. Scendete le scale e premete il bottone a sinistra della porta.

Iniziate a camminare nel tunnel ed entrate nella prima porta che incontrate sullo stesso lato (interno) dal quale siete entrati. Guardatevi intorno e prendete la tuta ed il vaporizzatore.

Uscite, camminate nel tunnel ed entrate nella porta esterna che non richiede la carta magnetica. Recatevi nella sala dei programmatori. Dovete ora raggiungere l'uscita a nord della sala; per farlo dovete polverizzare i rifiuti che trovate in tutti i cestini che incontrate sulla vostra strada. Quando arriverete all'uscita verso nord, troverete l'ufficio del capo della ScumSoft: entratevi, polverizzate i rifiuti del suo cestino, quindi uscite dall'ufficio ed andate a nord e poi ad est.

Osservate il parcheggio e tornate sui vostri passi. Rientrate nell'ufficio del capo e prendete la carta magnetica che si trova sul tavolo. Uscite, tornate nella sala programmatori e, polverizzati i rifiuti dei cestini rimasti pieni, raggiungete la parete alla quale è affisso il ritratto del capo. Prendetelo, andate alla fotocopiatrice, fate una fotocopia del ritratto, riportatelo al suo posto ed uscite dalla sala programmatori. Camminate fino alla porta che richiede la tessera magnetica (lato esterno), apritela usando sia la carta magnetica che la fotocopia del ritratto del capo; entrate, spostatevi a sinistra del portone e premete il bottone.

Camminate sul ponte ed usate il vaporizzatore per sciogliere la gelatina e liberare i due programmatori.

Aspettate gli eventi e, se volete sapere come va a finire, combattete con il capo prima e con le astronavi poi. ■

MISTER KIT
Elettronica 2000

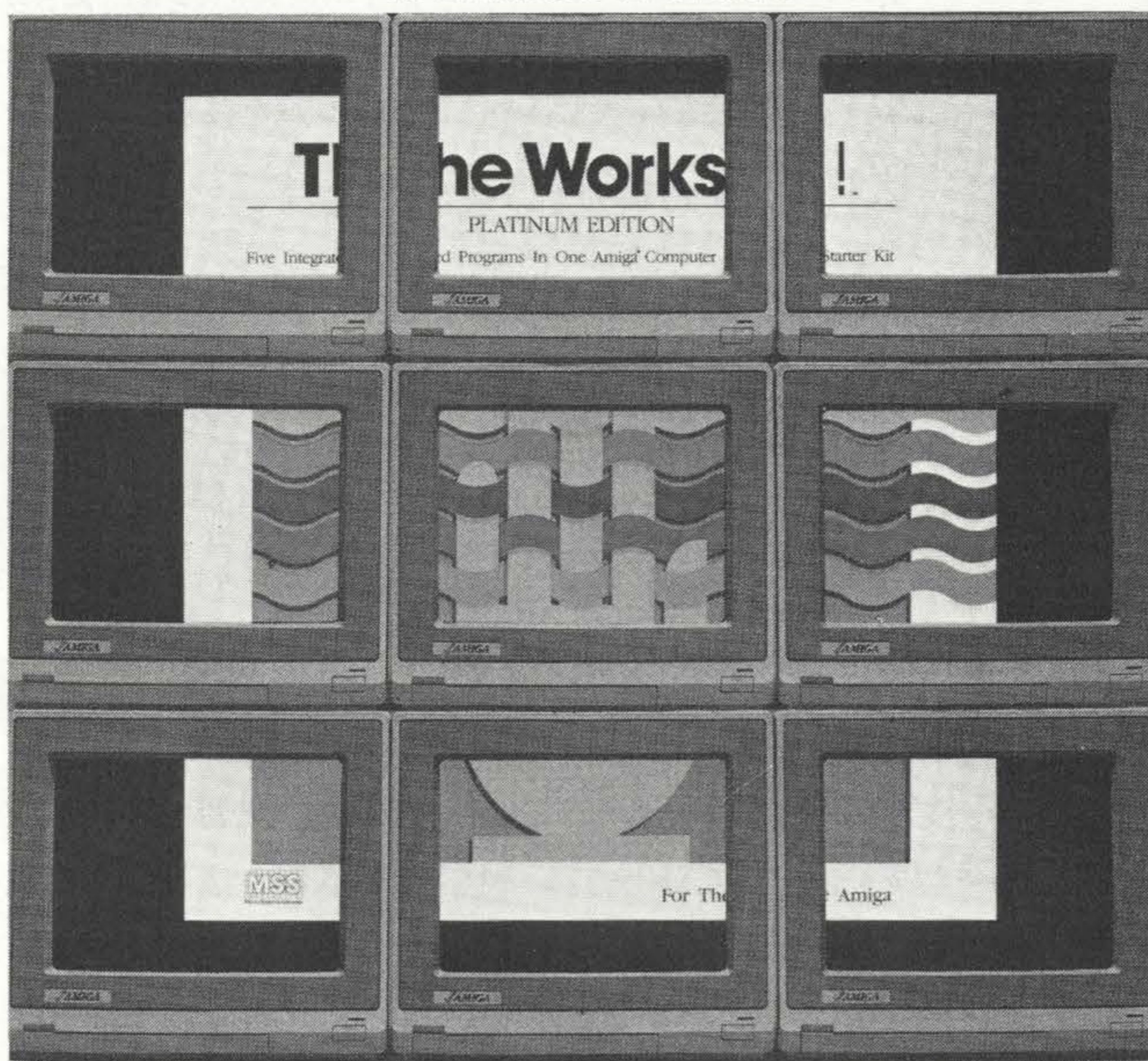
ELETTRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

The Works Platinum Edition

Non una semplice compilation, ma ben cinque programmi applicativi integrati fra loro. Al word processor, al database ed allo spread sheet della vecchia release (aggiornati) si sono aggiunti un programma di comunicazione ed un'utility per la stampa.

di ENRICO DONNA

Fino ad un paio di anni fa gli utenti Amiga lamentavano la scarsità di programmi applicativi disponibili per il loro computer; Amiga è una macchina eccezionale per quanto riguarda i videogame, dicevano, ma per lavorare seriamente si deve purtroppo ricorrere sempre a sistemi quali i PC MS-DOS compatibili.

Con il trascorrere del tempo, la comparsa sul mercato di parecchio valido software di questo genere ha smentito coloro che decretavano l'impossibilità di utilizzare Amiga in ambito gestionale: programmi di elaborazione testi quali «LPD Writer», «Word Perfect» o «Excellence» hanno ben poco da invidiare ai loro colleghi in ambito MS-DOS; la categoria dei fogli elettronici (spread-sheet) ha trovato degni rappresentanti in «Logistix», «Vip Professional» e «AnalytiCalc»; ed anche il settore dei database, tradizionalmente dominato dal celebre «dBase III» per MS-DOS, può vantare veri e propri capolavori quali «Superbase Professional», «MicroFiche Filer Plus» o «Acquisition».

TRE COLOSSI

La Micro Systems Software, ha deciso nel 1987, di raccogliere in un unico pacchetto, denominato «**The Works!**», tre dei suoi migliori prodotti di questo genere: «**Scribble!**», un discreto word processor la cui versatilità era limitata solo dall'impossibilità, propria di molti concorrenti, di includere grafica nei testi; «**Organize!**», un database d'impostazione classica; ed infine «**Analyze!**», uno tra i migliori spread-sheet fino ad allora disponibili per Amiga, del quale AmigaByte già si è occupata in dettaglio, dedicandogli un articolo sul fascicolo di dicembre 1988. È da poco disponibile una nuova release di «The Works!», denominata «Platinum Edition», che include ben cinque diversi programmi applicativi: al word processor, al database, ed allo spread-sheet si sono ora affiancati un programma di comunicazione ed un'utility per la stampa, derivati rispettivamente dai già noti «**Online!**» e «**Flipside!**», sempre della Micro Systems.

La vera novità risiede però nel fatto che i cinque programmi non sono più identici alle loro controparti originali, come accadeva nella prima release di «The Works!» che si riduceva ad essere una semplice «compilation» di software già edito in precedenza.

Ogni applicativo è ora perfettamente integrato con gli altri tramite una comune interfaccia utente, ed è possibile far funzionare contemporaneamente più programmi e scambiare dati tra loro senza particolari sforzi.

TANTI MODULI

Ogni applicazione è sta-

ta inoltre riveduta, corretta e sensibilmente migliorata, introducendo nuove funzioni e potenziando quelle già esistenti, al punto che non ne è nemmeno stato conservato il nome originario, come era accaduto nella prima edizione: continuare a parlare di programmi distinti è in realtà improprio, in quanto ognuno di essi è stato incorporato in un unico insieme: la Micro System stessa infatti, nella documentazione e nei menu, fa ora riferimento ad ogni singola applicazione chiamandola «modulo».

L'ambiente di lavoro di «TWPE» (così chiameremo d'ora in avanti per maggiore brevità «The Works! Platinum Edition») è del tutto simile al normale schermo di WorkBench: uno sfondo omogeneo con menu a discesa, per mezzo dei quali sono richiamabili i singoli moduli applicativi, uno o più alla volta.

L'interscambio di dati tra le diverse applicazioni si effettua tramite le tradizionali funzioni di «taglia e incolla» del device Clipboard di AmigaDos.

«TWPE» è fornito su tre dischetti, che comprendono anche la release 1.3 del WorkBench; il principale vantaggio, per chi ancora non fosse in possesso di questa nuova versione del sistema operativo, è rappresentato dai nuovi printer driver, molto più efficienti e rapidi.

IL WORD PROCESSOR

Apparentemente simile a «Scribble!», dal quale è derivato, il modulo del Word Processor offre molte innovazioni rispetto al suo predecessore, la più eclatante delle quali è costituita dalla possibilità (finalmente) di importare immagini grafiche nei documenti.

Non è stato purtroppo abbandonato, in favore di un metodo più user-friendly, il sistema di inserimento dei comandi di formattazione e gestione del testo tramite i Dot Commands (letteralmente: comandi punto).

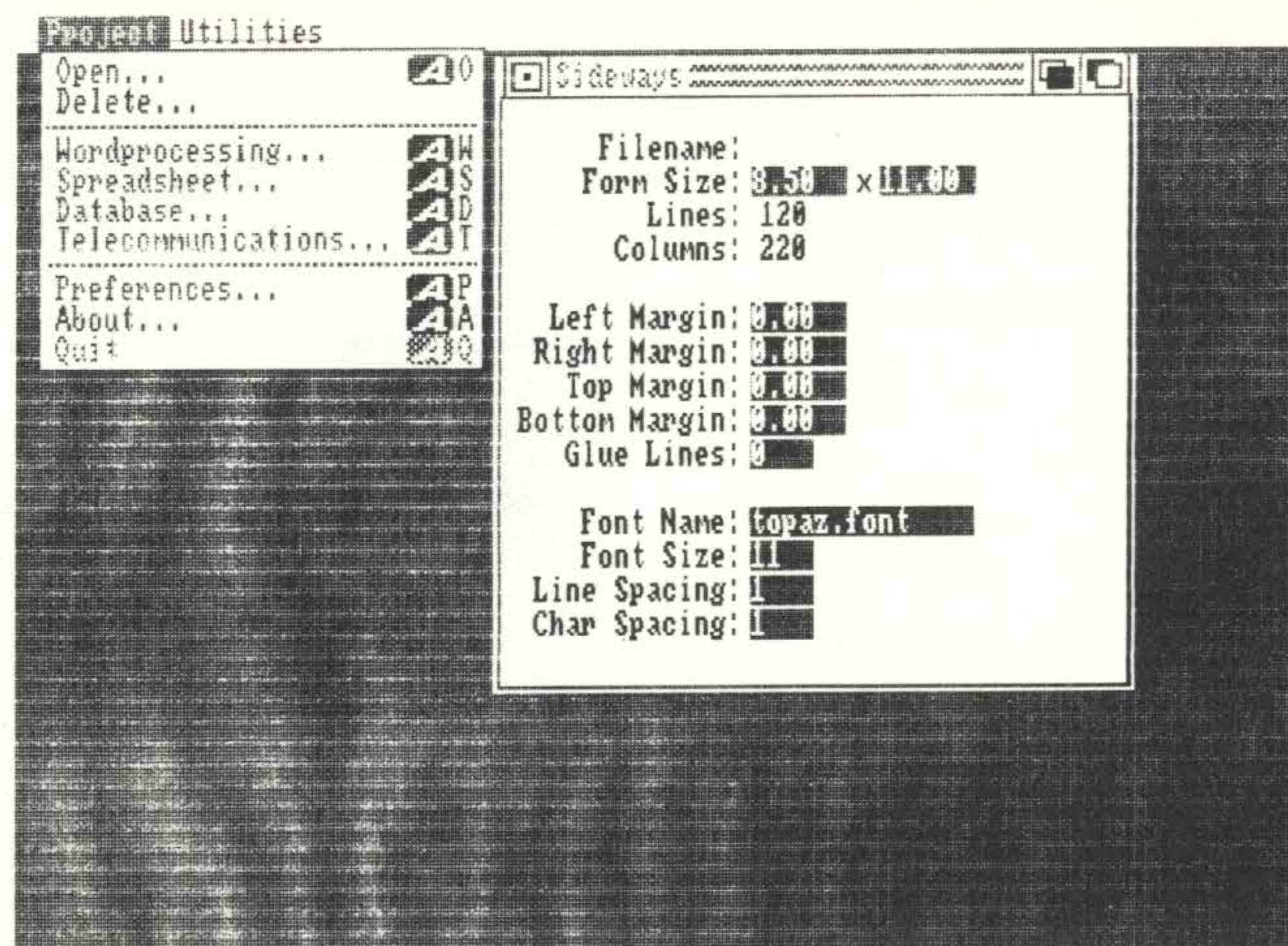
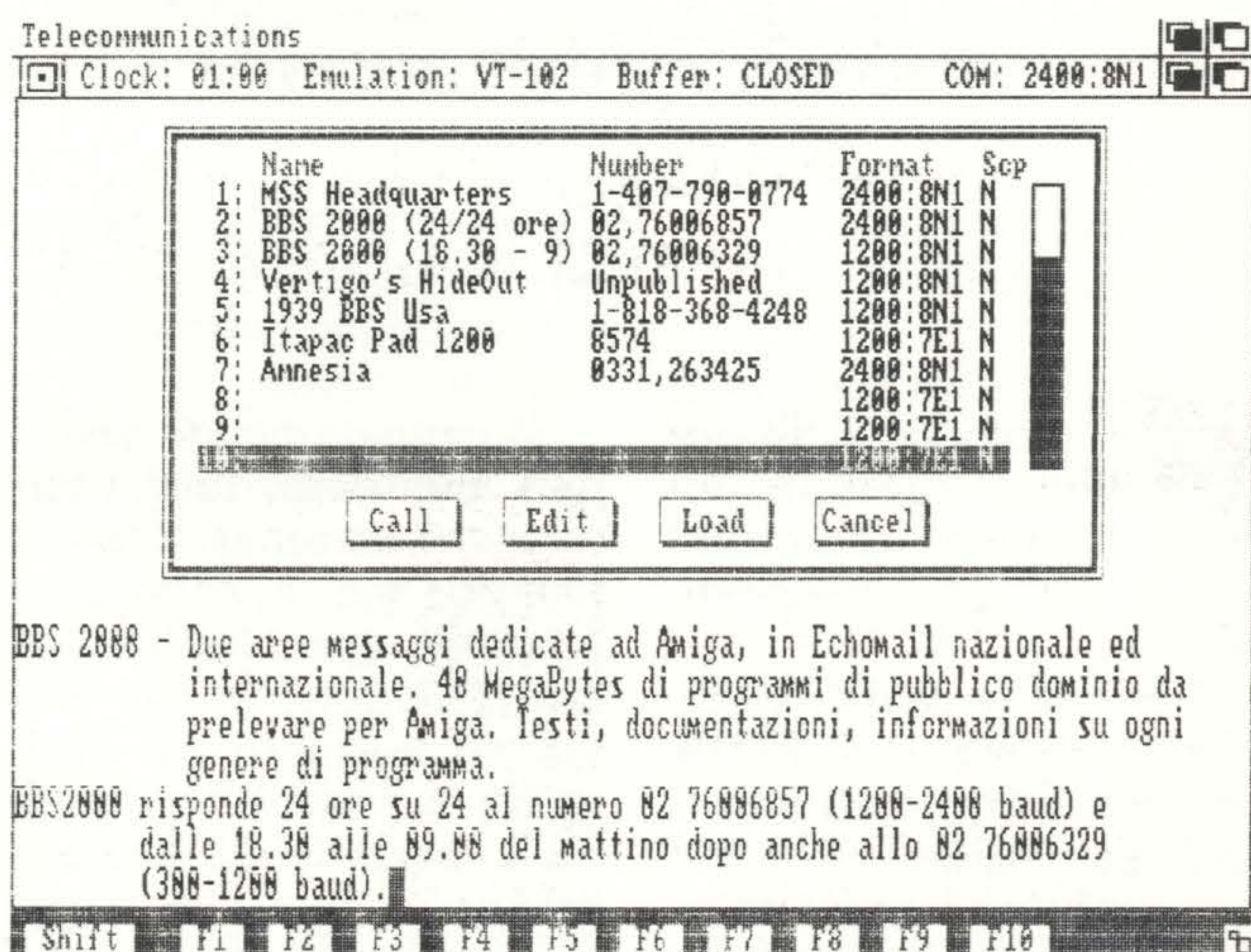
Si tratta di un set di comandi, rappresentati da due lettere dell'alfabeto precedute da un puntino, che possono essere inseriti ovunque nel testo e che non vengono stampati, ma istruiscono il word processor ad eseguire particolari funzioni,

Digitare ad esempio «.lm 10» all'inizio di un documento serve a definire che il margine sinistro (Left Margin, da cui «lm») deve essere posizionato alla colonna numero 10.

Un elenco completo dei comandi è per fortuna visualizzabile premendo uno dei tasti funzione.

Si tratta di un sistema piuttosto macchinoso, che presenta innanzitutto lo svantaggio di non mostrare immediatamente all'utente l'aspetto che il documento avrà una volta stampato su carta. Per questo motivo, questo modulo non si può fregiare dell'attributo di word processor «WYSIWYG» («What You See Is What You Get»), riservato a programmi più versatili quali l'«Excellence!» della stessa Micro Systems.

Le immagini possono quindi essere inserite nei testi, ma non verranno mostrate sullo schermo: sarà possibile vedere il risultato solo stampando direttamente su carta.

Il posizionamento avviene per mezzo del dot command «.ip» (Insert Picture), seguito da cinque parametri che sono, nell'ordine: nome del file contenente l'immagine in formato IFF, margine sinistro dove l'immagine dovrà essere disposta, larghezza ed altezza dell'immagine ed infine densità di stampa.

Il menu principale di «Platinum Works», dal quale è possibile richiamare i singoli moduli componenti. Uno di essi, l'utility di stampa «Sideways», è visibile nella finestra a lato.

Stranamente, il programma di comunicazioni incluso in questa release di «The Works!» non permette il redial automatico su più numeri contemporaneamente, cosa invece consentita da «OnLine!», il software dal quale è derivato.

```
Telecommunications
Clock: 00:47  Emulation: VT-102  Buffer: CLOSED  COM: 2400:8N1
Sadie Download
Sending file :
Last message : Waiting for HELLO
Transfer time:   Approx CPS rate:   Check type :
File size    :   Bytes sent     :   Error count:
Total blocks :   Block count    :
Receive file :
Last message : Waiting for HELLO
Transfer time:   Approx CPS rate:   Check type :
File size    :   Bytes received :   Error count:
Total blocks :   Block count    :
ATD 76006857
CONNECT 2400
Opus CBCS v1.03c
Connected to BBS2000 - logging on tty001x...
Shift F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10
```

Il protocollo Sadie, vera novità del modulo Telecommunications, consente di trasmettere e ricevere file allo stesso tempo. Nel gergo telematico, un protocollo simile viene definito bidirezionale.

La varietà di modelli grafici disponibili nel modulo Spreadsheet è notevole, soprattutto considerando il fatto che se ne possono visualizzare anche quattro contemporaneamente.

IL CONTROLLO ORTOGRAFICO

Caratteristica positiva di questo modulo è invece l'efficiente metodo di spell-checking (controllo ortografico) dei documenti.

È presente un dizionario comprendente circa 100.000 vocaboli ed un «thesaurus» che ne include 470.000; quest'ultimo in pratica contiene tutti i termini che il programma propone come alternativa ad un vocabolo selezionato dall'utente: basta clickare sulla parola desiderata e saranno visualizzati i suoi possibili sinonimi memorizzati nel thesaurus.

Sfortunatamente per i non anglofoni, tutti i termini dei dizionari sono in inglese, ma è comunque possibile (per chi ha pazienza) effettuare modifiche ed aggiunte per insegnare al programma qualsiasi vocabolo da noi desiderato.

La velocità di controllo del testo è notevolmente migliorata rispetto a «Scribble!», dove anche per documenti di media lunghezza erano necessari svariati minuti di attesa. È possibile ora istruire il programma a controllare ogni singola parola immediatamente dopo che l'abbiamo digitata, invece che far controllare l'intero documento solo al termine della stesura.

Inoltre, per maggiore rapidità ed efficienza, chi dispone di molta memoria potrà caricare direttamente in Ram il dizionario dei termini.

Per maggiore chiarezza, infine, si può selezionare, in alternativa ai tradizionali quattro del WorkBench, un display ad otto colori; oppure, se siete a corto di memoria, potete diminuirne il numero a due soli.

```
Project Preferences Mode Document Print
ReadMe-First.doc
When the CLI window ap[...] Find...  Replace...  Spell  Thesaurus... [...]llowing:

COPY SUPPLEMENT:DEVS/[...] WORKBENCH:DEVS/PRINTERS

where driver is the name of the printer driver.

The EpsonXOld and generic printer drivers can already be found on
the Workbench disk.  If you start running out of space you can
delete an unneeded printer driver from the Workbench disk as
follows:

DELETE WORKBENCH:DEVS/PRINTERS/driver

To list the printer drivers available, type:

LIST SUPPLEMENT:DEVS/PRINTERS

IF YOU'RE BOOTING WITH YOUR OWN WORKBENCH

The Works! Platinum Edition requires a special library named
works.library.  This file is in the LIBS: directory.

If you plan on using your own Workbench disk you must copy this
file to the new Workbench disk.  From CLI you can type:

COPY WORKBENCH:LIBS/WORKS.LIBRARY TO NEWBOOT:LIBS

Pg: 3   Ln: 13   Col: 1   Mode: Edit   Ins
```

Il Wordprocessor, oltre che le tradizionali funzioni di scrittura, consente il controllo ortografico dei testi a stesura ultimata o in tempo reale, tramite l'incluso dizionario ed il Thesaurus.

IL MODULO DI COMUNICAZIONE

La versione 2.11 di «Online!» è quasi universalmente riconosciuta come il miglior programma di comunicazione esistente per Amiga (visto in dettaglio sul fascicolo numero 7 di AmigaByte). Ottimizzarne ulteriormente le prestazioni era impresa molto ardua, ed infatti la versione inclusa in «TWPE» rappresenta un miglioramento solo parziale.

Le principali modifiche riguardano l'introduzione di alcuni protocolli di trasferimento dei file: ai tradizionali Kermit, Xmodem, Ymodem e Zmodem si affiancano ora WXmodem (noto anche agli esperti in materia come Windowed Xmodem) e Sadie.

Il primo è un protocollo poco usato dalle nostre parti, utile soprattutto per trasferimenti di file effettuati tramite reti a commutazione di pacchetto (ad esempio, ITAPAC); il secondo invece è una novità esclusiva introdotta dalla Micro Systems, e permette di trasferire programmi ed effettuare contemporaneamente conversazioni con un altro utente collegato.

Non si tratta di un'innovazione così radicale: qualcosa del genere si era già visto con il protocollo DoubleTalk implementato dalla Aegis nel suo mediocre programma «Diga!». Sadie, comunque, è di utilità molto ridotta perché gli unici programmi a poterne disporre sono la nuova versione commerciale di «Online!» (release 3.0) e la versione 4.30 di «BBS-PC», un software per la gestione di un Bulletin Board System su Amiga diffuso specialmente negli Stati Uniti.

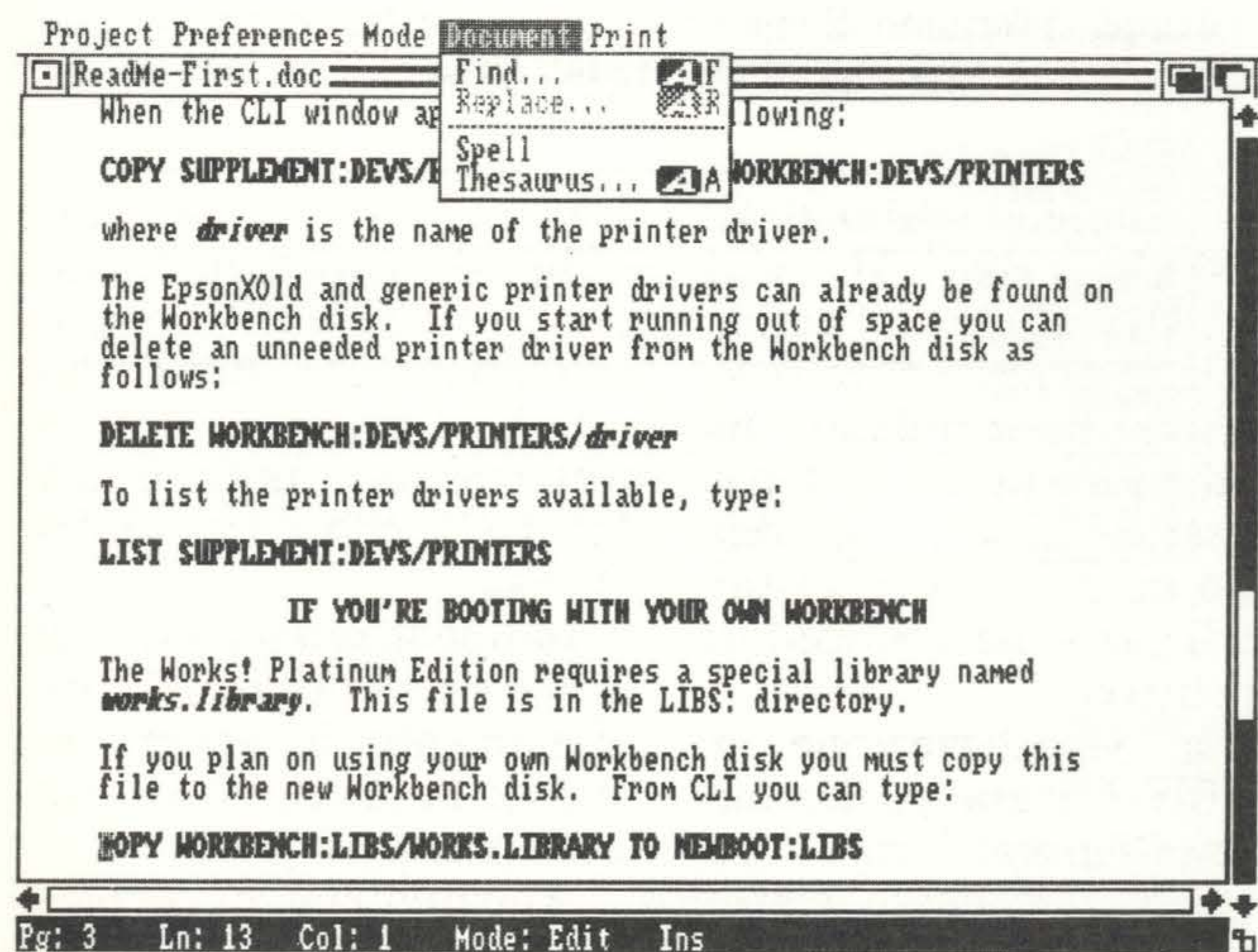
Il modulo di comunicazione, per il resto, è identico nelle prestazioni al suo progenitore, salvo alcune piccole modifiche di ordine estetico.

Sono rimaste le peculiarità che hanno reso «Online!» unico nel suo genere, come l'eccellente gestione degli script-file, la possibilità di visualizzare correttamente il set grafico IBM-ANSI ad otto colori e l'efficiente agenda telefonica da 40 numeri, con possibilità di redial automatico.

La «prova su strada» di questo modulo ha evidenziato, in qualche caso, una certa tendenza a suscitare l'apparizione del Guru; è però più probabile che si tratti di problemi derivanti dal far girare più applicazioni in contemporanea che di bug effettivi presenti nel modulo stesso.

IL DATABASE

Non molte, e poco evidenti, anche le variazioni del modulo di Database rispetto al suo predecessore «Organize!»; nulla da eccepire, comunque, in quanto quel programma già offriva prestazioni degne di rispetto per la sua categoria.

Si tratta di un software di gestione di database

molto tradizionale, scevro quindi da quelle peculiarità relative all'interfaccia utente che hanno reso così popolari programmi come «SuperBase» o «MicroFiche Filer».

A beneficio di chi utilizza sistemi MS-DOS compatibili, si può paragonare l'ambiente di lavoro di questo modulo a quello della funzione «Assist» in ambito «dBase III».

Per ogni record di un database possono essere definiti fino a 128 campi, ognuno dei quali è associabile ad un indice per ottimizzare le operazioni di manipolazione e ricerca dei dati.

possibile, anche se forse macchinoso, trasferire dati dall'uno all'altro sfruttando le funzioni di salvataggio dei dati in formati Ascii e la possibilità di trasferimento offerte dal modulo di comunicazione.

Le normali funzioni di ricerca e gestione dei record sono implementate, con particolare rilievo dato alla manipolazione dei dati di tipo numerico: sono disponibili numerose funzioni matematiche, che consentono ad esempio il calcolo della radice quadrata del valore contenuto in un determinato campo. La ragione di questa versatilità in ambito numerico è

prende e migliora ulteriormente le caratteristiche di quel programma, aggiungendo la possibilità di supportare un coprocessore matematico come il 68881, ed aspirando così al titolo di più veloce foglio elettronico disponibile per Amiga.

Come nella versione precedente, è possibile leggere direttamente i file in formato «.wks» prodotti dal «Lotus 123», probabilmente il più popolare tra gli spread-sheet esistenti nel mondo MS-DOS.

Sono implementate oltre 40 funzioni, rappresentate da comandi preceduti dal carattere «@», come

a torta 3D ed a barre 3D.

Le finestre nelle quali i grafici vengono visualizzati sono posizionabili e ridimensionabili a piacere sullo schermo, e le variazioni dell'output grafico avvengono praticamente in tempo reale con il variare dei dati del worksheet; sono visualizzabili fino a quattro finestre grafiche sullo schermo contemporaneamente.

L'UTILITY DI STAMPA

Anche nel caso dell'utility di stampa, il diretto ascendente è un program-

```
Wordprocessing
ReadMe-First.doc
PLEASE READ THIS INFORMATION CAREFULLY

                      Dot Command Guide
 PN=nn  Page number      FR=yn    Flush right
 PL=nn  Page length      CE=yn    Center
 MT=nn  Margin top       HE=text  Header
 MB=nn  Margin bottom    EH=text  Even header
 PO=col Page offset      OH=text  Odd header
 EO=col Even offset      FO=text  Footer
 OO=col Odd offset       EF=text  Even footer      OK
 LL=nn  Line length      OF=text  Odd footer
 LM=col Left margin      HM=nn    Header margin
 RM=col Right margin     FM=nn    Footer margin
 HI=col Hanging indent   DF=name  Open datafile
 LS=nn  Line spacing     RV=v,v,  Read variable
 CP=nn  Cond. page       AV=v     Ask variable
 SS=yn  Single sheet     SV=v,txt Set variable
 JU=yn  Right justify    #x/w=str Printer string

After installing Platinum Works!, re-boot your system so the
ASSIGN commands are executed.

If you're unsure of the device name (DH0:, JH0:, FH0:, etc.) of
your hard drive, substitute the volume name. The volume name
appears under each of the disk icons for your hard drive
partitions.

Pg: 1   Ln: 1   Col: 1   Mode: Edit   Ins
```

I Dot Commands, benché poco immediati ed intuitivi, risulteranno certo graditi agli ex-utenti di analoghi programmi MsDos quali il celebre «WordStar». Con F2 se ne può avere l'elenco.

Il Database comprende un completo editor per la creazione della struttura dei record e la definizione dei campi. Il formato di input delle date è quello americano. Qui sopra la schermata relativa.

L'inserimento dei dati di un record è facilitato dalla possibilità di definire delle «maschere» sullo schermo, per rendere più efficiente ed esteticamente più gradevole il posizionamento dei campi.

LA COMPATIBILITÀ CON DBASE III

I paragoni con «dBase III» non sono solo di ordine estetico: i due database sono infatti compatibili tra loro per quanto riguarda la struttura dei file ed è

dovuta alla necessità di rendere il più semplice possibile l'interscambio dei dati dal database al foglio elettronico e viceversa.

IL FOGLIO ELETTRONICO

Come nel caso di «Online!», anche «Analyze!» gode di un'eccellente reputazione tra gli utenti Amiga, essendo tra i migliori spread-sheet esistenti per questo computer.

La versione implementata in questo modulo ri-

ad esempio @ROUND, @MAX o @SUM, ed è possibile anche la definizione di macro (ovvero sequenze che simulano l'introduzione di comandi o la pressione di tasti) per rendere automatica la gestione di particolari procedure ripetitive.

La visualizzazione di grafici è stata particolarmente curata; i colori ottenibili allo stesso tempo sono otto, ed otto sono anche i diversi tipi di grafico rappresentabile: a torta, a barre, a linee, a coordinate, a barre sovrapposte,

ma della Micro Systems, «Flipside!» (del quale abbiamo parlato nel fascicolo numero 3 di AmigaByte); l'antenato comune è tuttavia un programma MS-DOS chiamato «SideWays».

Indipendentemente dal nome e dall'origine, il funzionamento è sempre lo stesso: la stampa su carta inclinata di 90 gradi.

Apparentemente sembra una bizzarria voler stampare in senso orizzontale piuttosto che verticale, ma al primo tentativo fallito di trasferire su carta un

SE QUESTO FASCICOLO
TI È PIACIUTO
SCRIVICELO

...ma anche se non ti è piaciuto, naturalmente. Ci interessa molto il tuo parere perché può aiutarci a darti proprio quello che vuoi. Rispondi per cortesia a queste domande. Grazie.

Quanti anni hai? ....

Se studi, che studi fai? ....

Se lavori, che lavoro fai? ....

Quale Amiga possiedi? ☐ 500 ☐ 1000 ☐ 2000

Ti è piaciuto questo fascicolo? ☐ sì ☐ no

Cosa ti è piaciuto di più?

....

Hai dei suggerimenti? Quali? ....

....

....

....

NOME E COGNOME

INDIRIZZO TEL.

CITTÀ C.A.P. PROV.

Completa con il tuo indirizzo solo se vuoi e spedisci questo tagliando o una fotocopia ad AMIGA BYTE, Arcadia c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

È naturalmente possibile designare dei filtri, utili per eliminare da ricerche o ordinamenti quei record che non soddisfano determinate condizioni prestabilite.

worksheet molto voluminoso prodotto con il modulo spread-sheet, o un documento con più di 80 colonne scritto con il wordprocessor, l'utilità di questa applicazione risulterà evidente.

Il modulo di stampa consente di stampare file in formato Ascii (testi) o IFF (immagini) ruotati di 90 gradi in senso verticale: ciò permette quindi l'output, anche su stampanti a sole 80 colonne, di testi e grafici molto larghi, in quanto la loro dimensione orizzontale sarà limitata solo dalla lunghezza del foglio o del modulo continuo inserito nella stampante.

L'applicazione più immediata di questa utility rimane legata ai dati salvati dal foglio elettronico, ma è utile anche per la stampa di immagini create da un qualsiasi programma di grafica quali «Deluxe Paint» o «Photon Paint», specialmente quando si ha a che fare con immagini in formato più largo del normale (ad esempio overscan).

VALE LA PENA?

È arduo decidere se acquistare o meno un prodotto come «TWPE»: è evidente che entrano in gioco fattori personali, relativi alle esigenze di lavoro ed ai requisiti che ogni singola applicazione deve possedere se relazionata.

In questo caso ci troviamo di fronte ad un pacchetto indubbiamente molto versatile ed attraente, veramente adatto a tutti gli usi, che comprende due applicazioni di qualità superiore alla media (spreadsheet e comunicazioni), due di livello mediamente buono (il database ed il tool di stampa) ed una leggermente sotto tono rispetto alle altre (il word processor).

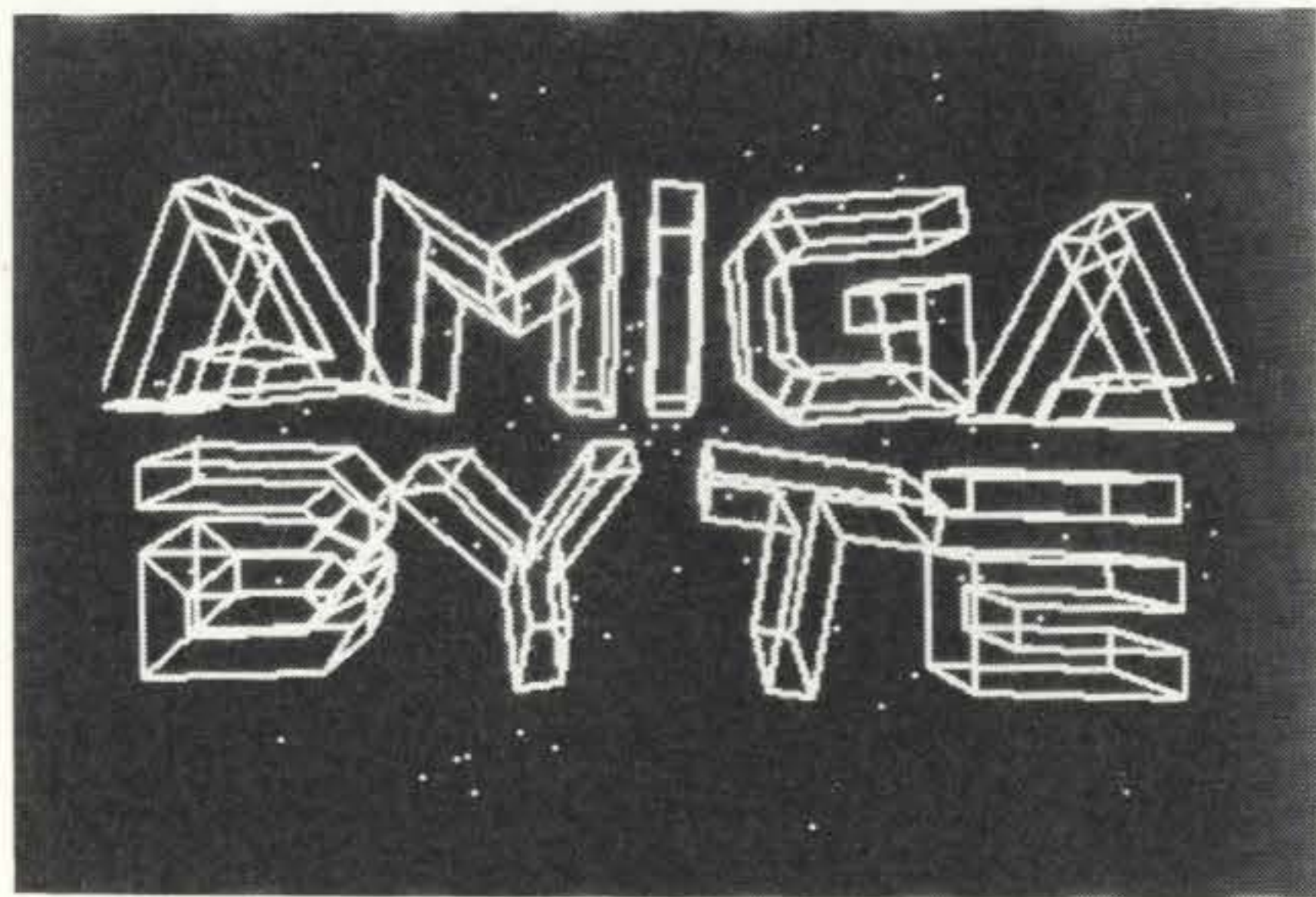
Se siete già utenti di uno dei programmi della Micro Systems o della precedente versione di «The Works!» e ritenete che i miglioramenti apportati valgano la spesa, potete prendere in considerazione l'idea di acquisire anche questa release. Se invece non possedete nessun programma del genere, «TWPE» rappresenta un vero affare da non perdere, un'antologia di software gestionale di ottimo valore.

«TWPE» offre, oltre che un completo manuale di ben 500 pagine, la non trascurabile possibilità di poter finalmente disporre di un ambiente di lavoro integrato ed efficiente, nel quale le diverse applicazioni interagiscono al meglio tra loro.

The best of the PD

Abbiamo scelto per voi, e continueremo a farlo, i migliori programmi fra quelli di Pubblico Dominio esistenti che, per ragioni di spazio, non possono essere inseriti nel dischetto allegato ad Amiga Byte. Il meglio del PD verrà selezionato e recensito via via su queste pagine, e messo a vostra disposizione.

SHOWANIM 5.40 e AMIGABYTE DEMO

Il dischetto numero 6 della raccolta di software di pubblico dominio di AmigaByte contiene due programmi molto interessanti, uno dei quali assolutamente inedito: l'ultima versione dell'utility «ShowAnim» ed una spettacolare animazione dimostrativa creata con l'ausilio del potente «VideoScape 3D» in esclusiva per noi da Guido Quaroni.
Il tool «ShowAnim», prodotto dalla Sparta

Inc., consente di visualizzare direttamente tutte le animazioni in formato .Anim, e cioè tutte quelle create con «VideoScape», «Deluxe Paint III» ecc.
Essendo il formato .Anim ormai di fatto uno standard universale, relativamente al settore della grafica in movimento, «ShowAnim» permette l'accesso ad una vastissima raccolta di animazioni tra quelle normalmente disponibili nel mondo del pubblico dominio. «ElGato», il celebre demo del gatto che cammina, o «Car», il mini-film che raffigura un'auto da corsa in movimento su una strada deserta, sono tra le animazioni più note e diffuse; entrambe sono state infatti incluse nella raccolta di dischi Fish, e sfruttavano appunto il programma «ShowAnim» per essere mostrate in tutta la loro spettacolare bellezza.
Questa nuova versione di «ShowAnim» consente, tra le altre cose, un controllo totale dell'animazione anche durante la fase di playback: è possibile rallentare, fermare o accelerare il ritmo al quale i singoli fotogrammi (frames) vengono mostrati, premendo i tasti funzione di Amiga o quelli del cursore.
Come ulteriore bonus dimostrativo dell'uso di «ShowAnim», il dischetto comprende anche «AmigaByteDemo», un file .Anim di ben 715K che può essere caricato, ovviamente, solo da chi possiede almeno un Megabyte di memoria Ram.
Questo demo, sicuramente in grado di rivaleggiare con le più celebri creazioni made in USA come «Juggler» o «Berserk» quanto a velocità e spettacolarità, è il primo di una serie di animazioni che troveranno posto sui prossimi dischetti della libreria PD di AmigaByte, per offrirvi un saggio di come i programmatori di tutto il mondo stiano sfruttando sempre più a fondo le eccezionali capacità grafiche del nostro computer.
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 6.

SHOWIZ 2.0

Come un bel quadro viene valorizzato da una bella cornice, o reso meno attraente da una di scarso valore, così le immagini grafiche IFF realizzate con Amiga possono apparire più o meno spettacolari a seconda di come vengono presentate.
I programmatori sono a conoscenza di questo fatto, ed infatti si sono spesso cimentati nella

MERLIN'S SOFTWARE PRESENTS

SHOWIZ

WRITTEN BY J.L. WHITE

creazione di utility di «slideshow», mirate appunto a rendere più semplice per l'autore ed interessante per lo spettatore la visualizzazione di schermate grafiche in successione.
«Showiz 2.0» è probabilmente la più versatile tra queste utility, rappresentando una sintesi quasi perfetta di facilità di utilizzo ed efficienza. Con questo tool è possibile creare vere e proprie gallerie d'arte in miniatura costituite dalle proprie creazioni grafiche: consente 26 diversi tipi di dissolvenza tra un'immagine e l'altra; può visualizzare testi ed inserire intermezzi sonori con effetti campionati (in formato IFF) anche in stereofonia; gestisce un proprio linguaggio di programmazione, con il quale si possono scrivere degli «script» per automatizzare la procedura di presentazione; consente l'uso di requester e addirittura di alert (i tipici messaggi di Amiga che, come quello del Guru, appaiono nella fascia superiore dello schermo, con testo rosso lampeggiante e sfondo nero) per gestire eventuali input da parte dell'utente; supporta qualsiasi formato di immagine: bassa, media e alta risoluzione, Ham ed overscan.

```
AmigaByte CLI Window
[CLI 1]
2> showiz ?
ShoWiz 2.0 by J.L. White © 1988-1989 Merlin's Software
Usage: ShoWiz Script
Usage: ShoWiz +[time] -[wipe] Filename +[time] -[wipe] Filename....
Usage: ShoWiz +[time] Directory Directory....
Time:  Number of seconds to delay before loading next picture.
Wipe:  Way to display picture. Wipes are: [abcdefghijklmnopqrstuvwxyz]
       If line ends with a !. It will play in a continuous loop.
2>
```

```
ShoWiz combines the features of a display program with those of a slideshow
program. This means you can show individual pictures or a whole disk full!
ShoWiz has 26 different ways to display your pictures and it works with ALL
resolutions, including Overscan. You can even display Text files, with your
choice of colors for the background, text, and shadows. Type "ShoWiz ?" to
see the various options you have. NO SCRIPTS ARE NEEDED to show a disk full
of pictures and you can show as many disks as you like as many times as you
like. It creates its own script files, but you can set the slideshow up any
way you wish by entering the type of wipe, amount of time to display, and
the filename on the command line. ShoWiz will work from Workbench or CLI.
```

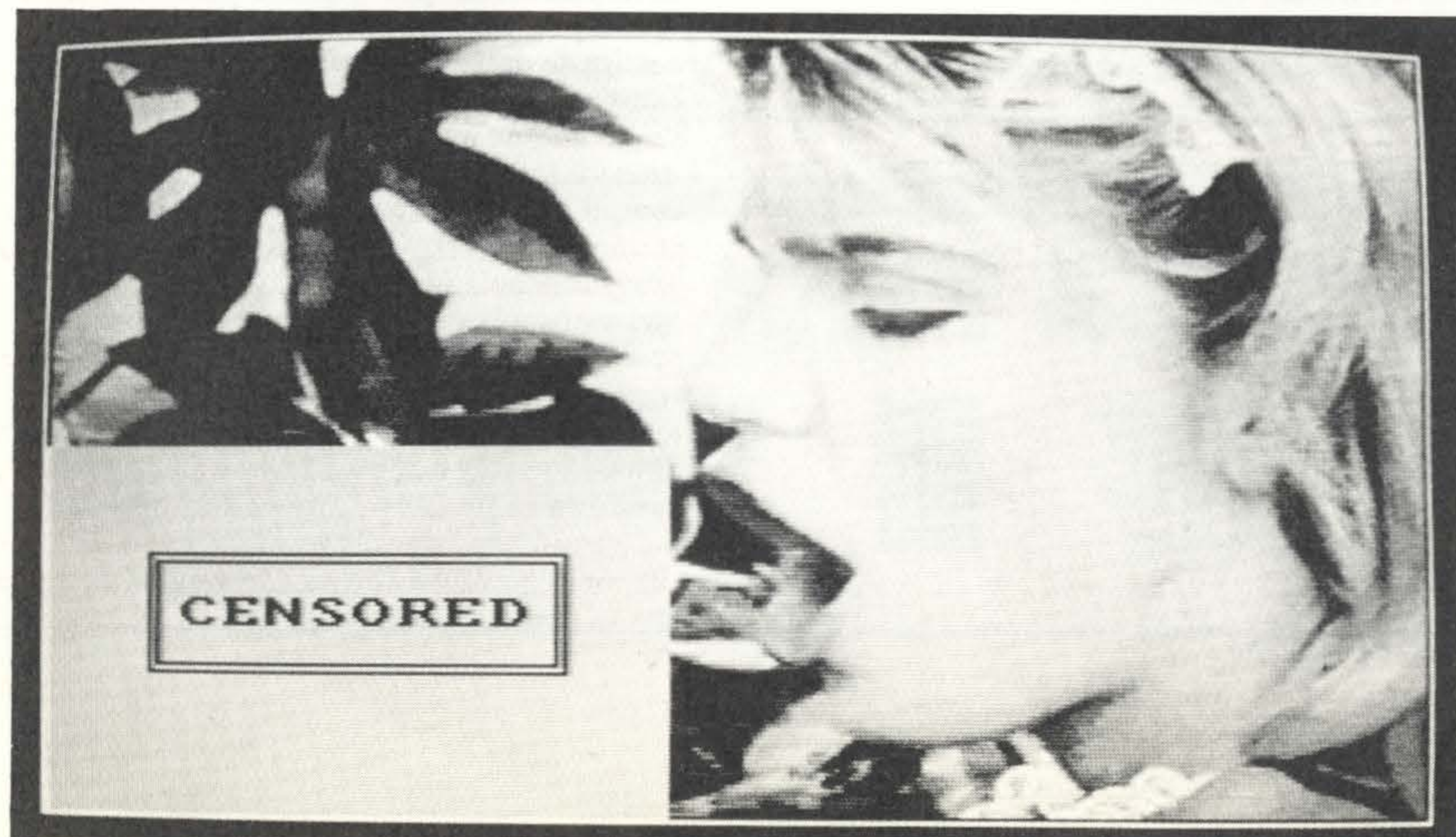
È difficile descrivere adeguatamente il funzionamento di «Showiz» poiché, trattandosi di un tool per la visualizzazione di immagini, è molto più semplice convincersi della qualità delle sue prestazioni vedendolo all'opera: a questo scopo, è accluso uno script dimostrativo che esemplifica perfettamente l'uso di tutti i suoi comandi.
La semplicità d'uso è la vera peculiarità di questo programma: pur potendo fare uso di un proprio set di comandi, «Showiz» può anche funzionare addirittura senza bisogno dell'inserimento di parametri. Per mostrare in sequenza tutte le immagini IFF di un disco o di una directory, infatti, «Showiz» non richiede all'utente nemmeno di digitarne i nomi: basterà inserire il solo comando «showiz df0:», ad esempio, ed automaticamente il programma ricercherà sul disco specificato tutte le immagini in formato IFF presenti e le mostrerà sullo schermo una dopo l'altra.
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 5

PORNOFILM 6

Un'occasione in più per decantare, come del resto merita, il programma «The Director» per quanto riguarda la sua efficacia nella creazione di animazioni. Questo «PornoFilm» rappresenta un'applicazione certamente insolita, ma tecnicamente impeccabile, di quel programma.
In questo dischetto sono presenti infatti tre «film» creati con il programma della Right Answers Group, e come bonus la directory C include l'ultima versione del tool di pubblico dominio «The Projector», che consente la visualizzazione delle animazioni indipendentemente dal programma principale.
Prima di caricare le animazioni che compongono «PornoFilm» bisogna necessariamente adempiere a due compiti: mandare eventuali bambini a letto, perché il materiale visualizzato è strettamente rivolto ad un pubblico di adulti, ed accertarsi di avere installata un'espansione di memoria, in quanto due dei tre film richiedono come minimo un Mega di Ram per funzionare correttamente.
«Julie» e «Bridget» sono film nel vero senso della parola, trattandosi infatti di animazioni realizzate con fotogrammi digitalizzati tratti da altrettanti film x-rated; «Stacy» invece è uno slideshow composto da tre immagini IFF

in formato Ham, che, indipendentemente dal loro contenuto oseé, vi stupiranno per la definizione e la chiarezza dei dettagli...
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 7

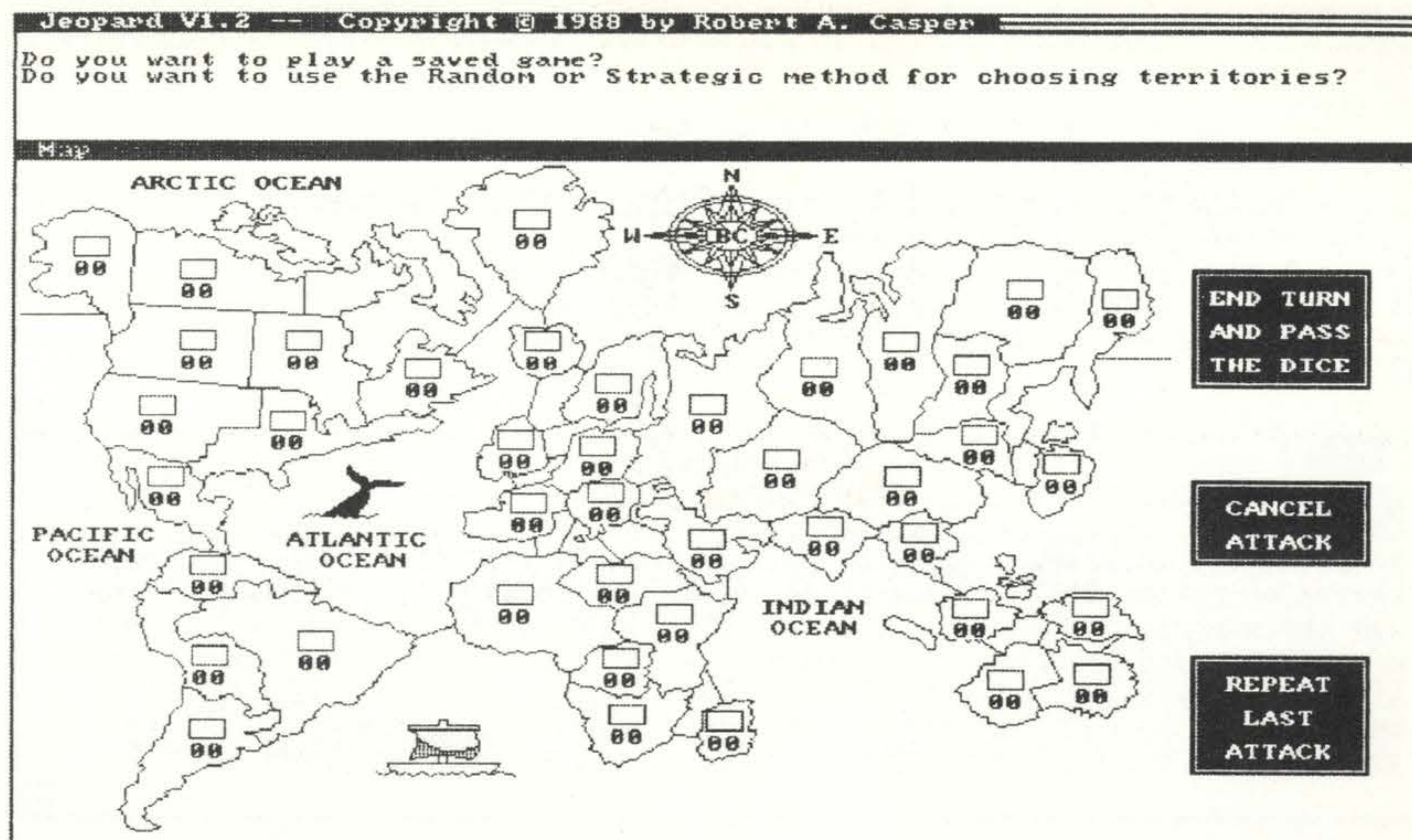
XOPER 1.2

Ecco un tool che non dovrebbe mancare sul dischetto di WorkBench di un programmatore Amiga degno di questo nome. «Xoper» visualizza infatti ogni sorta di informazione utile sullo stato della macchina in tempo reale, permettendo anche di variare alcuni parametri di utilizzo quali la priorità di ogni singola task o l'allocazione di memoria.
Una volta lanciato, «Xoper» si installa in memoria creandosi un proprio processo e

```
Xoper V1.2  © 1988 Werner Gunther
USAGE: Xoper [T] [S] [L] [D] [R] [E] [M] [P] [I]
OR     Xoper -b
DISPLAY:
[T]asks [S]=taskstate [L]ibraries [D]evices [R]esources
r[E]sident [M]emory [P]orts [I]nterrupts [Q]uit
COMMANDS:
Time         <secs>
Taskpri      <priority>  [processnum] <taskname>
Mypri        <priority>
Signal       <mask(hex)> [processnum] <taskname>
Break        [processnum] <taskname>
Freeze|Warm  [processnum] <taskname>
Cancel       [processnum] <taskname>
Snoop        [processnum] <taskname>
Pri          <priority> <nodename>
Info         <name>
Clear        <longword(hex)>
Hunks        [processnum] <procname>
CD           <directory> [processnum] <procname>
Unlock       <lock>
Openlib    | Closelib <libraryname>
Closewindow| Closescreen <title>
Lockdrive  | Freedrive   <DFn:>
Flush,Devices,Currentdir,Files,Locks,Lastalert,More
Taskports,Windows,Screens,Fonts,Windowfonts,Capture
ClrCool,ClrCold,ClrWarm,Usage,Hold,Exit
->
```

restituendo il controllo al sistema operativo (non necessita quindi del comando «Run» per l'esecuzione); apre quindi una finestra nella quale visualizzare i messaggi e gli elenchi comprendenti, tra le altre cose, le librerie in uso, l'elenco delle task in funzione e le loro priorità, le informazioni sullo stato della memoria o sugli schermi e sui devices attivi.
Pur essendo eseguibili anche da WorkBench, «Xoper» offre il meglio di sé quando viene eseguito da CLI, possibilmente dalla Startup-Sequence.
Non si tratta certo di un programma tra i più semplici ed immediati, ma il pubblico di utenti più esperti al quale è indirizzato non dovrebbe trovarsi in difficoltà nonostante il gran numero di comandi disponibili, spesso apparentemente misteriosi per il profano.
Un'applicazione pratica di «Xoper» può essere quella di strumento per la caccia ai Virus: permettendo il monitoraggio istantaneo della situazione di Amiga, esso consente di individuare eventuali task nascosti quali quelli generati appunto da virus come l'ultimissimo «Lamer's Revenge».
Utile, a questo scopo, il comando «Capture», che visualizza gli indirizzi assegnati ai puntatori CoolCapture, ColdCapture e WarmCapture, normalmente i primi ad essere modificati dai virus.
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 8

Chi desidera ricevere i dischetti contenenti i programmi recensiti su queste pagine, basta che invii vaglia postale ordinario di Lire 10 mila ad Arcadia, c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano, specificando il codice del disco (esempio: Amiga Byte PD2) ed i propri dati chiari e completi.

JEOPARD 1.2

Il settore dei giochi di strategia sembra essere quello in cui il software di pubblico dominio diventa particolarmente interessante. Sono infatti rari i giochi PD di genere arcade, mentre abbondano invece gli adventure-game, le versioni di giochi da tavolo quali scacchi, othello e backgammon, i giochi di carte ed i testi di intelligenza.
«Jeopard» non fa eccezione: il nome inizialmente trae in inganno il giocatore, ma all'apparire della schermata principale del programma, che rappresenta una mappa dei cinque continenti, anche i meno esperti capiscono di avere a che fare con una versione del classico gioco di strategia «Risiko».
Il nome è diverso, probabilmente per ragioni di copyright, ma il meccanismo di gioco è sostanzialmente immutato rispetto alla tradizionale versione da tavolo: da due ad otto giocatori si fronteggiano a colpi di dado per il

predominio del mondo, cercando di conquistarsi a vicenda il maggior numero di territori possibile e contemporaneamente di difendere i propri dagli attacchi nemici.
Ogni giocatore ha a disposizione un determinato numero di armate, che può essere incrementato durante il gioco per mezzo di alcuni bonus, associati al possesso di carte particolari che vengono assegnate quando si riesce a conquistare un territorio.
«Jeopard» rivela, fin dal primo impatto, una notevole cura dei dettagli: il gioco è stato scritto in AmigaBasic e successivamente compilato, e la sua complessità, unita al fatto di utilizzare uno schermo ad alta risoluzione interlacciato per la rappresentazione grafica della mappa, è tale da richiedere all'utente almeno un Mega di memoria per poterlo caricare.
È un vero peccato che il computer non prenda parte attiva al gioco ma si limiti a fare le veci di supervisore: sarebbe stato interessante fronteggiare il computer per osservare come Amiga se la sarebbe cavata nei panni dello stratega, ma «Jeopard» richiede, purtroppo, che tutti i contendenti siano... umani!
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 5

POWER PEAK 2. 1a

È ormai sempre più diffusa, tra gli utenti più esperti, l'abitudine di compattare i programmi per risparmiare prezioso spazio sui dischetti, mediante l'utilizzo di speciali tool denominati «cruncher».
A differenza delle già note utility di archiviazione come «Arc», «Pak» o «Zoo», che riducono le dimensioni dei programmi comprimendoli in file chiamati archivi dai quali dovranno poi essere estratti con apposite utility per essere riutilizzati, i «cruncher» non richiedono particolari interventi di decompressione sui programmi compattati per poterli caricare ed eseguire.
I file «crunchati» infatti possono essere normalmente caricati, analogamente ad un normale programma eseguibile: la fase di scompattazione che restituisce al file le sue dimensioni originali avviene in memoria, dopo il caricamento, ed è caratterizzata da alcuni secondi di attesa e, sovente, dall'apparizione di fasce colorate sullo schermo, che segnalano appunto all'utente che la decompressione è in corso.
I vantaggi di questo metodo sono evidenti: l'occupazione di spazio in byte di un programma diminuisce drasticamente e non sono necessari ulteriori interventi sui file compressi per poterli nuovamente caricare, al contrario di quanto accadeva con i programmi del genere di «Arc».
Un esempio pratico di programmi compattati in questo modo è rappresentato dai dischetti allegati ai fascicoli di AmigaByte nei quali, spesso, ragioni di spazio hanno reso necessario il «crunching» di alcuni file.
«Power Peak 2.1», opera di un programmatore belga, è uno tra i migliori compattatori finora disponibili, e rappresenta una sintesi perfetta tra efficienza e semplicità d'utilizzo; a differenza infatti di alcuni «cruncher» molto potenti, ma che richiedono all'utente una conoscenza parecchio approfondita della struttura dei file di AmigaDos e delle locazioni di memoria dei programmi da compattare, «Power Peak» è di uso immediato, e necessita solo dell'introduzione, da parte di chi lo usa, del nome del file da comprimere e del livello di compattazione desiderato.
Selezionando un livello di compressione basso, l'operazione di «crunching» impiegherà pochi istanti ma il programma non verrà compresso al massimo; con l'aumentare del livello, invece, diminuiranno in proporzione le dimensioni del file risultante, anche se l'operazione potrà richiedere diversi minuti.
«Power Peak» è un'utility della quale nessuno dovrebbe essere sprovvisto; consente di ridurre le dimensioni dei programmi, velocizzandone quindi anche il caricamento, e di risparmiare prezioso spazio sui dischetti: cosa si può desiderare di più da un programma PD?
Disponibile sul disco: AmigaByte PD 5